TRITON

Extreme

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

Bedienungshandbuch

HYPER INTEGRATED SYNTHESIS SYSTEM

TouchView Graphical User Interface

VALVE FORCE

GENERAL MIDI

USB

KORG

Ⓖ ①

Vielen Dank, dass Sie sich für eine **TRITON *Extreme* Music Workstation/Sampler** entschieden haben. Bitte lesen Sie sich dieses Handbuch vollständig durch und benutzen Sie das Instrument nur in der angegebenen Weise, um möglichst lange damit arbeiten zu können.

Über diese Bedienungsanleitung

Die Handbücher und ihre Verwendung

Zum Lieferumfang der TRITON Extreme gehören folgende Bücher:

- Blitzstart
- Bedienungshandbuch
- Referenzhandbuch
- Voice Name List

Blitzstart

Lesen Sie sich zuerst dieses Buch durch. Hierbei handelt es sich nämlich um eine Kurzvorstellung aller herausragenden Funktionen Ihrer TRITON Extreme. Hier erfahren Sie, wie man die Demosongs abspielt, Klänge anwählt, die Spielhilfen verwendet und die Sounds kurz und schmerzlos abwandelt. Außerdem wird die Arbeit mit dem Sampler und Sequenzer hier kurz umrissen.

Bedienungshandbuch

Hier werden die Funktionen und Sektionen der TRITON Extreme schon etwas genauer vorgestellt. Außerdem finden Sie hier Anschlusshinweise und eine Vorstellungen der einzelnen Modi. Auch die wichtigsten Editierverfahren, die Aufnahme mit dem Sequenzer und die Arbeit mit dem Sampler werden hier vorgestellt. Und natürlich streifen wir auch den Arpeggiator, die MIDI-Funktionen und die Effekte.
Schließlich finden Sie in diesem Buch noch eine Fehlersuchanleitung und die technischen Daten.

Referenzhandbuch

Das „Referenzhandbuch“ beinhaltet Erläuterungen und weitere Informationen zur Bedienung, den Parametern der TRITON Extreme sowie zu deren möglichen Einstellungen. Die Erläuterungen sind nach Modus und Seiten sortiert. Außerdem finden Sie hier eine Beschreibung aller Effekte und ihrer Parameter.
Wenn Sie mehr zu einem im Display angezeigten Parameter erfahren möchten, finden Sie in diesem Buch alle notwendigen Informationen.

Klangübersicht („Voice Name List“)

Hier finden Sie alle in der TRITON Extreme enthaltenen Multi- und Drumsamples sowie die Namen aller Programs, Combinations, Drum Kits und User-Arpeggien, die werksseitig vorprogrammiert wurden.
Informationen zu allen Werks-Sounds befinden sich demnach in dieser Übersicht.

Konventionen in dieser Anleitung

Verweise auf die TRITON *Extreme*

Die TRITON Extreme ist in drei Versionen lieferbar: mit 88, 76 oder 61 Tasten. Diese Modelle wollen wir in diesem Handbuch jedoch ganz einfach „TRITON Extreme“ nennen. Die Abbildungen der Front- und Rückseite zeigen jeweils das 61-Tasten-Modell, gelten aber gleichermaßen für den 88- und 76-Taster.

Abkürzungen der Bedienungsanleitungen BS, BH, RH, VNL, EB

Verweise auf die Anleitungen verwenden folgende Kürzel:

BS: Blitzstart
BH: Bedienungshandbuch
RH: Referenzhandbuch
VNL: Voice Name List
EB: EXB-MOSS-Bedienungsanleitung (gehört zum Lieferumfang einer optionalen EXB-MOSS)

Taster und Drehregler [ ]

Verweise auf Taster und Regler auf der Frontplatte der TRITON Extreme sind in eckigen Klammern ([ ]) gedruckt. Verweise auf **Buttons** und **Register** beziehen sich notwendigerweise auf das Display.

Parameter im LC-Display „ “

Parameter, die im Display angezeigt werden, sind in Anführungszeichen („ “) gesetzt.

Fettdruck

Parameterwerte werden fett gedruckt.
Weiterhin fett gedruckt sind auch wichtige Hinweise.

Bedienschritte ① ② ③ …

Bedienschritte werden ① ② ③… nummeriert.

☞S. ■

Dies sind Querverweise, unter denen Sie weitere Informationen zu einem Themenkreis finden.

Symbole , Anm. , MIDI

Diese Symbole weisen auf Warnungen, Hinweise bzw. Erläuterungen zum Thema MIDI hin.

Beispielhafte Display-Anzeigen

Die in den Abbildungen gezeigten Parameterwerte haben lediglich Beispielcharakter und stimmen also nicht immer mit den bei Ihnen angezeigten Werten überein.

MIDI-bezogene Informationen

„CC“ (oder „CC#“) verweist auf MIDI-Steuerbefehle (Controller).
Bei Erklärungen zum Thema MIDI sind **Werte in eckigen Klammern [ ]** immer Hexadezimalzahlen.

Inhaltsübersicht

Über diese Bedienungsanleitung ii

Einleitung 1
Funktionen 1
Vorder- und Rückseite 3
Objekte und Funktionen im Display 8
Die Betriebsmodi der TRITON Extreme 10
Über die Polyphonie 12
Grundlegende Bedienung 13

Vorbereitung 15
Anschlüsse 15
Ein- / Ausschalten 18

Spielen und Editieren von Programs (Program-Modus) 19
Aufbau eines Programs 19
Spielen eines Programs P0: Play 20
Editierung von Programs 23
Oszillatoreinstellungen P1: Edit-Basic 24
Pitch-Parameter P2: Edit-Pitch 26
Filter-Parameter P3: Edit-Filter 27
Pegeleinstellungen (Amplifier) P4: Edit-Amp 28
LFO-Parameter P5: Edit-Common LFO 29
Arpeggiator-Parameter P7: Edit-Arpeggiator 30
Insert-Effektparameter P8: Edit-Insert Effect 30
Master-Effekt- und Valve Force-Parameter P9: Edit-Master Effect 30
Hinweise zur Alternate Modulation 30
Auto Song Setup-Funktion 30

Spielen und Editieren von Combinations (Combination-Modus) 31
Aufbau einer Combination 31
Spielen einer Combination P0: Play 32
Editieren einer Combination 33
Program, Stereoposition und Pegel der Timbres 1–8 P1: Edit-Program / Mixer 34
Einstellungen für Status, MIDI-Kanal und Tonhöhe P2: Edit-Trk Param 35
MIDI-Filtereinstellungen P3: Edit-MIDI Filter 36
Einstellungen für Layers, Splits und Velocity Switch / Spielhilfen P4: Edit-Zone / Ctrl 36
Arpeggiator-Parameter P7: Edit-Arp 37
Einstellungen für Insert-Effekte P8: Edit-Insert FX 37
Master-Effekt- und Valve Force-Parameter P9: Edit-Master FX 38
Auto Song Setup-Funktion 38

Aufnehmen von Songs (Sequencer-Modus). 39
Funktionen des Sequenzers 39
Struktur des Sequencer-Modus' 40
Vorbereitungen für die Aufnahme 41
Aufnahmeverfahren 43
Verfahren zum Editieren von Songs 50
Programmieren einer Cue List (Wiedergabeliste) 53
Anlegen und Aufnehmen von RPPR-Gruppen (Realtime Pattern Play / Record) 55
Aufnahme unter Verwendung des aktuellen Programs / der aktuellen Combination 58
Hinweise und Vorstellung anderer Sequencer-Funktionen 59

Sampeln (Open Sampling System) 61
Die Sampling-Funktionen der TRITON Extreme 61
Aufbau des Sampling-Modus' 62
Samples und Multisamples 63
Aufzeichnen eines Samples 64
Sampeln und Editieren im Sampling-Modus 68
Sampeln im Program-, Combination- oder Sequencer-Modus 80

Abspielen von SMFs (Standard MIDI Files) .. 85
Aufbau des Song Play-Modus' 85
Abspielen von SMF-Daten 86
Wiedergabe mit der Jukebox-Funktion 87
Spielen zu SMF-Dateien 88

Einstellungen für die gesamte TRITON Extreme (Global-Modus) 89
Aufbau des Global-Modus' 89
Basic Setup P0: Basic Setup 89
MIDI-Einstellungen P1: MIDI 90
Einstellungen für die Pedale und Spielhilfen P2: Controller 90
Programmieren eigener Stimmungen (Skalen) P3: User Scale 91
Arbeiten mit Drum Kits P5: Drum Kit 91
Arpeggiator-Parameter P7: Edit-Arpeggiator 94

Effekt- und Valve Force-Parameter 103
Routing- und Effekteinstellungen 104
Valve Force-Parameter 109

Laden und Speichern von Daten, Brennen von Audio-CDs, Editieren von Wave-Dateien (Media-Modus usw.) 113

Datentypen, die gespeichert werden können 113
Interne Speicherung 114
Die Seiten des Media-Modus' 116
Sichern auf Datenträgern Media, Save 117
Kopieren & Löschen von Dateien, Formatieren von Datenträgern (Media, Utility) 119
Laden von Daten Media, Load 121
Brennen von Wave-Dateien auf eine Audio-CD: Media, Make Audio CD, Play Audio CD 123
Editieren einer Wave-Datei: Media, Edit WAVE 125
Kontrolle der Infos eines Datenträgers: Media, Media Info 125
Handhabung von CompactFlash- und Microdrive-Karten 125

Laden der Werksvorgaben 127

Laden der Werksvorgaben 127
Laden der EXB-MOSS-Daten 128

Andere Funktionen 129

Funktion des [SW1]- und [SW2]-Tasters 129
Definieren der 'B'-Funktionen der Regler REALTIME CONTROLS [1]–[4] 129
Einstellung des Display-Kontrasts 129
Tap Tempo-Steuerung 130
Kurzbefehle 130

Anhang 131

Fehlersuche 131
Datenträger, die mit der TRITON Extreme verwendet werden können 137
Technische Daten und Sonderzubehör 138
Sonderzubehör 139
Systemanforderungen für eine Computerverbindung 139
MIDI-Implementierungstabelle 140
Index 141

Einleitung

Funktionen

Die TRITON Extreme ist eine Musik-Workstation mit einem Sampler und einer Klangerzeugung, die auf der **HI (Hyper Integrated) Synthese** beruht.
Außer hochwertigen Multisamples, Programs, Combinations, und einer umfangreichen Effektsektion bietet sie einen Sequenzer, eine Song Play-Funktion, einen doppelten Arpeggiator, eine RPPR-Funktion (Realtime Pattern Play & Record), sechs Ausgänge sowie bis zu vier Audio-Eingänge.
Zahlreiche Spielhilfen, darunter ein Joystick, ein Ribbon Controller, die REALTIME CONTROLS-Regler, die ARPEGGIATOR-Regler sowie optionale Pedale erlauben Echtzeitänderungen für ein expressiveres Spiel.
Außerdem kann man die Sound-Möglichkeiten der TRITON Extreme durch den Einbau eines optionalen MOSS Modeling-Synthesizers und mehr Sample-Speicher (RAM) noch erweitern.
Die TRITON Extreme Music Workstation ist ein besonders leistungsstarkes Instrument für die Musikproduktion und für den Live-Einsatz.

HI-Synthese („Hyper Integrated“)

Bei der HI-Synthese (Hyper Integrated Synthesis System) handelt es sich um eine PCM-basierte Klangerzeugung mit volldigitaler Verarbeitung, die einen exzellenten Sound garantiert und sich hinsichtlich ihrer musikalischen Erweiterbarkeit, den Modulationsmöglichkeiten und der Effektbearbeitung als extrem flexibel erweist.

* Die TRITON Extreme enthält außerdem eine Röhrenschaltung („Valve Force“). Die der Valve Force-Schaltung zugeordneten Signale werden zunächst zur analogen Ebene konvertiert und erst danach amtlich verbraten.

Klangerzeugung:

- Der 160MB große PCM ROM-Speicher enthält 962 Multisamples und 1.175 Drumsamples.
- Ab Werk enthält die TRITON Extreme einen 16MB großen RAM-Speicher (der bis auf 96MB erweitert werden kann). Dort können die selbst erstellten Samples und Multisamples sowie im Media-Modus geladene Sample-Daten gepuffert werden.
- Die Sampling-Frequenz beträgt 48kHz und die maximale Polyphonie 60 Stimmen (bei bestimmten PCM-Klängen stehen jedoch bis zu 120 Stimmen zur Verfügung).

Filter- / Synthesizersektion:

- Es stehen ein Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24dB / Okt. oder ein Tiefpass- + Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB / Okt. zur Verfügung. Hiermit lässt sich eine Vielzahl von Effekten erzielen, vom bitterbösen Techno-Sound mit beißender Resonanz bis hin zu subtilen Klängen, die mit dem Hochpassfilter bearbeitet wurden.
- Eine Vielzahl von editierbaren Parametern garantiert eine minutiöse Steuerung auch der kleinsten klanglichen Feinheiten.

Effektsektion:

- Fünf Insert-Effekte (Stereo-In / Stereo-Out), zwei Master-Effekte (Mono-In / Stereo-Out) und ein Dreiband-Equalizer (Stereo-In / Stereo-Out) können simultan verwendet werden. Es stehen 102 Effektalgorithmen zur Wahl, die zudem editiert werden können.
- Die Effektverschaltung ist extrem flexibel. Außerdem lassen sich die Effekte auch den Ein- und Einzelausgängen frei zuweisen.

Alternativmodulation (AMS) und dynamische Effektmodulation:

- Die Synthesesektion (d.h. die Filter usw.) verfügt über eine „Alternate Modulation“-Funktion. Auch Effekte lassen sich dynamisch modulieren („Dmod“). Das erlaubt die Modulation fast aller Parameter für die Tonhöhe, Filter und den Verstärker, die Hüllkurven, die LFOs, die Effekte usw.
- Die LFOs, Verzögerungszeiten usw. lassen sich bei Bedarf mit einem MIDI Clock-Signal synchronisieren. Sounds und Effekte können zum Tempo des Sequenzers oder Arpeggiators synchronisiert werden.

Valve Force-Schaltung:

- Diese Sektion umfasst eine analoge niederfrequente Pegelanhebung sowie einen Verstärker, der auf einer 12AU7-Röhre (ECC82) beruht. Die eingebauten Röhre bietet Stereo-Ein- und -Ausgänge. Dank einer von Korg entwickelten Technologie sorgt dies für einen warmen und zugleich druckvollen Sound – und wenn man gerne brät wird eine durch und durch überzeugende, klar definierte Verzerrung erzeugt.

Programs und Combinations

Programs:

- Es stehen 1.536 User-Programs sowie 256 GM2-kompatible Programs (plus 9 Drum Kits) zur Verfügung. Letztere können nicht editiert werden (ROM).
  Es stehen eine Vielzahl von Parametern für die Editierung der 1.536 Programs zur Verfügung, darunter die Effekt-, Valve Force- und Arpeggiator-Parameter. Gefallen Ihnen Ihre Änderungen, so können Sie sie als User-Programs speichern. Ab Werk enthält die TRITON Extreme 1.344 Sounds, die bereits ein breites Spektrum abdecken. Nach Einbau einer optionalen EXB-MOSS-Platine sind weitere 128 Programs für den Korg MOSS-Klangbereich vorhanden.
- Als Grundlage für Drum-Programs enthält die TRITON Extreme 144 Drum Kits sowie 9 GM2-kompatible Kits (im ROM). Die 50 Werks-Kits decken bereits einen großen Bereich verschiedenster Musikstile ab.
  Sie können sich natürlich auch eigene Kits erstellen, indem Sie jeder Taste / Note eines der 1.175 Drumsamples oder einen selbst gesampelten Sound zuordnen. Für jeden Klang lassen sich Filter- und Verstärkereinstellungen vornehmen. Sogar die Effektzuordnung und das Routing auf die Einzelausgänge sind individuell möglich.
- Programs können auch selbst erstellte Samples und Multisamples bzw. Sample-Daten, die man im Media-Modus lädt, ansprechen. Diese Programs lassen sich in Combinations oder Songs verwenden. Weiterhin können eigene Samples als „Instrumente“ eines Drum Kits fungieren.

Combinations:

- Im Combination-Modus bietet die TRITON Extreme 1.536 User Combinations. Eine Combination umfasst bis zu 8 Programs, die sich auf unterschiedliche Arten miteinander kombinieren (Layer, Split, Velocity Switch), mit Effekten versehen und mit der Valve Force-Schaltung bearbeiten lassen. Außerdem stehen zwei Arpeggiators zur Verfügung. Will heißen: Mit einer Combination kann man weitaus komplexere Sounds erzielen als bei Verwendung eines Einzel-Programs. Sogar externe Klangerzeuger lassen sich in eine Combination einbeziehen und von dieser aus ansteuern. Ab Werk enthält die TRITON Extreme 1.280 überaus brauchbare Combinations.

Sequenzer

Auch ein professioneller 16-Spur-MIDI-Squenzer ist vorhanden.

- Dafür stellt die TRITON Extreme folgende Dinge bereit: Zwei Arpeggiators, eine RPPR-Funktion, Time Slice (Zerschnippeln von Samples), „In-Track Sampling“ und unzählige Editierfunktionen. Der Sequenzer dieser Workstation ist also weitaus umfassender ausgestattet als so manches Gerät, das sich „Sequenzer“ schimpft. Sogar SysEx-Befehle können aufgezeichnet und abgespielt werden.
- Mit der Cue List-Funktion können Sie die Reihenfolge festlegen, in der bis zu 99 Songs abgespielt werden sollen. Wenn man die Einleitung, die Strophen A und B, den Mittelteil usw. als separate Songs aufnimmt, kann man mit dieser Funktion unterschiedliche Song-Strukturen bzw. Versionen („Mixe“) ausprobieren. Sie können außerdem die Anzahl der Wiederholungen je Song festlegen.
  In den Spielpausen können Sie das Publikum über eine Jukebox-Funktion mit Musik berieseln.
- Fertig gestellte Songs kann man als Wave-Dateien sampeln und auf eine CD-R / RW brennen (sofern man an den USB A-Port einen optionalen Brenner anschließt). Somit lassen sich also Audio-CDs erstellen.

Sampling

Die TRITON Extreme bietet ein „Open Sampling“-System, mit dem man nicht nur im Sampling-, sondern auch im Program-, Combination- und Sequencer-Modus Samples aufzeichnen oder erneut aufnehmen („Resampling“) kann.
Die Samples werden im 48kHz / 16-Bit-Format (mono oder stereo) aufgezeichnet.

- 16MB an **Sample-Speicher (RAM)** sind bereits vorhanden. Das reicht für etwa 2 Minuten & 54 Sekunden (Mono) bzw. 1 Minute & 27 Sekunden (Stereo). Wird der Sample-Speicher auf die maximale Größe von 96MB ausgebaut, so lassen sich bis zu sechs Samples mit einer Länge von 2:54 (Mono) bzw. 1: 27 Minuten (Stereo), d.h. insgesamt 17:28 Minuten aufzeichnen.
- Eine (optionale) **Speicherkarte** kann ebenfalls für die Aufnahme von Audiomaterial mit einer Länge von maximal ±80 Minuten (Mono: ±440MB, Stereo: ±879MB) verwendet werden. Dabei wird dann sofort eine WAVE-Datei angelegt. (Um ein Sample einer Karte über die Tastatur der TRITON Extreme anzusteuern, müssen Sie es erst in den RAM-Speicher laden.)

Die Speicherung von Sample-Daten auf einer Karte ist nur möglich, wenn man eine optionale Karte (des empfohlenen Typs) in den betreffenden Schacht der TRITON Extreme schiebt. (☞S.137)

Song Play

Im Song Play-Modus können Standard MIDI File-Dateien (SMF-Dateien) direkt von einer Karte abgespielt werden. Bei laufender SMF-Wiedergabe können Sie nicht nur auf der Tastatur spielen, sondern außerdem den Arpeggiator verwenden, der dann zum SMF-Tempo synchron läuft. Es werden SMFs der Formate 0 und 1 unterstützt. Mit der Jukebox-Funktion können Sie sie der Reihe nach abspielen.

Doppelter polyphoner Arpeggiator

- Es stehen fünf **Werks-Pattern (Preset)** (UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM) und 507 User-Speicher für eigene Arpeggien zur Verfügung.
- Die Werks-Arpeggien (489) illustrieren bereits eine Vielzahl unterschiedlicher Einsatzmöglichkeiten.
- Der polyphone Arpeggiator der TRITON Extreme bietet nicht nur konventionelle Arpeggiomuster, sondern reagiert auch auf Tonhöhen und den Spielrhythmus. Auf dieser Grundlage erzeugt er musikalisch brauchbare Phrasen. Diese können auch zum Erzeugen abwechslungsreicher Schlagzeugbegleitungen (mit der „Fixed Note“-Funktion), Bassläufe, Gitarrenriffs und Synthesizerfiguren genutzt werden. Ferner kann der Arpeggiator Keyboard-Flächen, Synthi-Sounds und Klangeffekte zum „Schweben“ bringen.
- Im Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus stellt die TRITON Extreme gleich zwei Arpeggiators bereit, die unterschiedliche Arpeggio-Pattern wiedergeben können. Sie können also beispielsweise dem Bass und dem Schlagzeug separate Arpeggien zuweisen oder Split- bzw. Velocity Switch-Sounds verwenden.

RPPR

- Auch die TRITON Extreme enthält die RPPR-Funktion (Realtime Pattern Play / Recording) von Korg.
  Im Sequencer-Modus erlaubt diese Funktion die Zuordnung von Preset- oder User-Pattern (einer wählbaren Wiedergabespur), die in Echtzeit gestartet werden können, indem einfach die entsprechende Taste gedrückt wird. Zahlreiche Preset-Pattern einschließlich spezieller Schlagzeug-Pattern sind bereits im internen Speicher vorhanden.

4 Audio-Eingangskanäle / 6 Audio-Ausgangskanäle

- Ab Werk stehen zwei Analog-Eingänge (2 Kanäle) und ein Digital-Eingang (2 Kanäle) zur Verfügung, so dass Sie Stereo-Samples erstellen können.
  Die analogen Audio-Eingänge bieten einen MIC / LINE-Schalter und einen Regler für den Eingangspegel. Von Mikrofonpegel bis hin zu „heißen“ Line-Signalen kann also alles verdaut werden.
  Der Digital-Eingang (S / P DIF) unterstützt die Sampling-Frequenz 48kHz.
  Die eingehenden Audiosignale lassen sich mit den Effekten und / oder der Valve Force-Schaltung bearbeiten. So können Sie eingehende Signale mit Effekt und / oder Röhrencharakter sampeln oder aber die TRITON Extreme als 4-zu-6-Effektprozessor und sogar als Vocoder nutzen, wobei dann die externen Signale gleichzeitig mit den intern erzeugten ausgegeben werden.
- Es stehen sechs Ausgangskanäle zur Verfügung.
  Auf der analogen Ebene verfügen Sie über einen Haupt-Stereoausgang (L / MONO und R) sowie vier Einzelausgänge (INDIVIDUAL 1, 2, 3 und 4). Auf diese Ausgänge kann man einzelne Oszillatoren, Schlagzeugklänge, Timbres / Spuren und sogar die Ausgänge eines Insert-Effekts routen.
  Auf der digitalen Ebene bietet der S / P DIF-Ausgang zwei Kanäle (L / MONO und R). Die unterstützte Sampling-Frequenz lautet 48kHz.

Druckempfindliches TouchView-Display

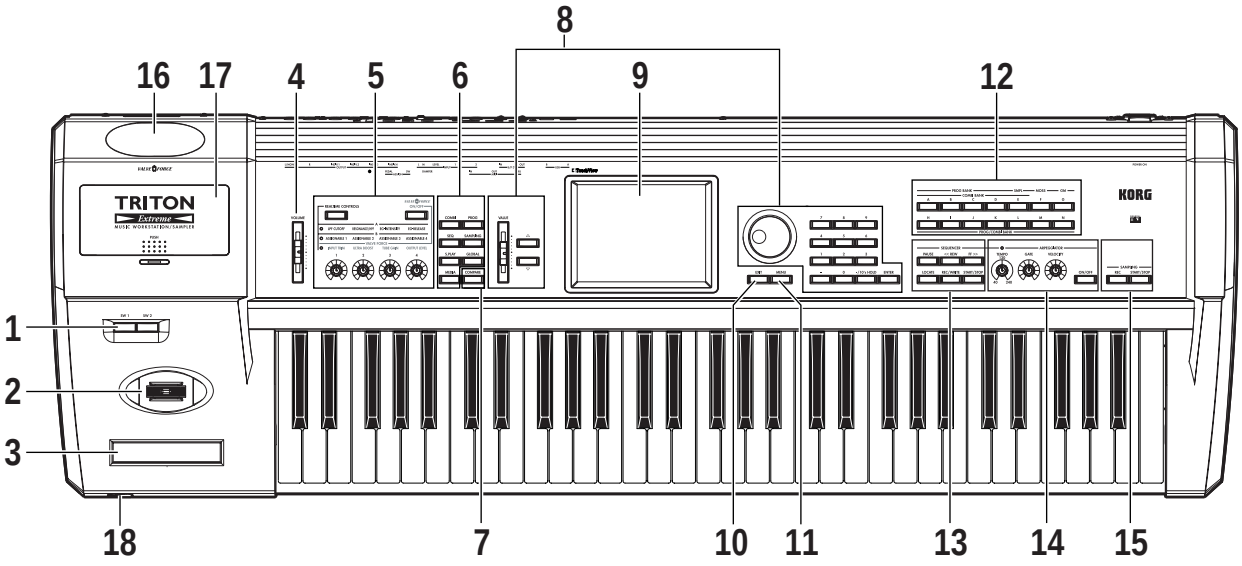
Über das druckempfindliche TouchView-Display (320 × 240 Pixel) lässt sich die TRITON Extreme unerhört schnell und effizient bedienen.

USB-Ports für externen CD-R / RW-Brenner und einen Computer

Die TRITON Extreme bietet einen USB A- und USB B-Port und erlaubt somit die Datenspeicherung auf einer Festplatte, einem Wechseldatenträger, CD-R / RW-Brenner usw.
Es steht sogar eine Funktion zur Verfügung, mit der man die Daten einer CF-Karte auf dem Computer archivieren und später wieder zur TRITON Extreme übertragen kann.

Vorder- und Rückseite

Bedienfeld



1. [SW1]-, [SW2]-Taster

Mit diesen Tastern können Sie die im Program-, Combination-, Sequencer-, Song Play- oder Sampling-Modus zugewiesenen Funktionen ein- und ausschalten. Wenn ein Taster aktiv ist, leuchtet er (☞S.21).

2. Joystick

Die vom Joystick gesteuerten Funktionen werden von verschiedenen Program- und Effektparametern bestimmt. Bewegen Sie den Joystick nach oben / unten und / oder nach rechts und links (+Y, –Y, –X, +X) (☞S.21).

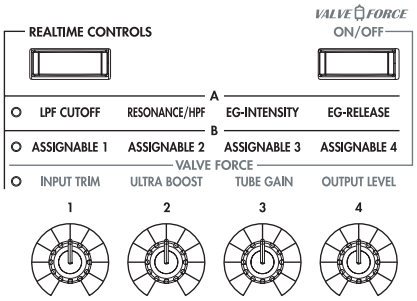
3. Ribbon Controller

Die vom Ribbon Controller gesteuerten Funktionen werden von verschiedenen Program- und Effektparametern bestimmt. Der Ribbon Controller steuert die Tonhöhe oder Modulation. Schieben Sie einfach einen Finger über das Band (☞S.21).

4. [VOLUME]-Regler

Hiermit kann die Lautstärke der über AUDIO OUTPUT (MAIN) L / MONO, R und der Kopfhörerbuchse ausgegebenen Signale eingestellt werden.

5. REALTIME CONTROLS



Mit dem [REALTIME CONTROLS]-Taster ordnen Sie den Echtzeitreglern [1]–[4] den A-, B- oder VALVE FORCE-Modus zu. Damit bestimmen Sie, welche Parameter beeinflusst werden (Klangänderungen, Effekte, MIDI-Parameter oder Valve Force-Funktionen, ☞S.22, BS S.6).

[REALTIME CONTROLS]-Taster

Hiermit wählen Sie den A-, B- oder Valve Force-Modus für die Echtzeitregler. Der selektierte Modus wird durch die leuchtende Diode angezeigt.

VALVE FORCE [ON / OFF]-Taster

Hiermit können Sie die Valve Force-Funktion ein- oder ausschalten. Wenn sie an ist, leuchtet der Taster.

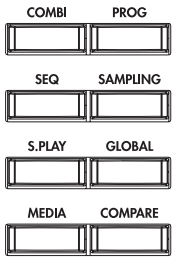
[1]-, [2]-, [3]-, [4]-Regler

Im **„A„-Modus** sind die Funktionen der Regler festgelegt: Regler [1] steuert die Eckfrequenz (Cutoff) des Tiefpassfilters, Regler [2] die Filterresonanz oder die Eckfrequenz des Hochpassfilters, Regler [3] die Intensität der Filterhüllkurve und Regler [4] die Ausklingzeit (Release) der Filter- und Verstärkerhüllkurven.
Im **„B"-Modus** steuern die Regler dagegen die Funktionen, die ihnen im Program-, Combination-, Sequencer-, Song Play- bzw. Sampling-Modus zugeordnet wurden.
Auch im **Valve Force**-Modus haben die Regler fest zugewiesene Funktionen: Regler [1] beeinflusst den Eingangspegel der Valve Force-Schaltung, Regler [2] den Pegel der analogen Ultra-Low Boost-Schaltung (Tiefbassanhebung), Regler [3] den Eingangspegel der Röhre und Regler [4] den Ausgangspegel der Valve Force-Schaltung.

Bei bestimmten Klangtypen kann es vorkommen, dass bei Ändern der Valve Force-Reglereinstellungen oder -Parameter ein Kratzen zu hören ist.

6. Modus-Wahltaster

Mit diesen Tastern rufen Sie den gewünschten Modus auf. Wenn Sie einen Taster betätigen, leuchtet er und der gewählte Modus wird aktiviert (☞S.10).



[COMBI]-Taster

Hiermit rufen Sie den Combination-Modus auf.

[PROG]-Taster

Hiermit rufen Sie den Program-Modus auf.

[SEQ]-Taster

Hiermit rufen Sie den Sequencer-Modus auf.

[SAMPLING]-Taster

Hiermit rufen Sie den Sampling-Modus auf.

[S.PLAY]-Taster

Hiermit rufen Sie den Song Play-Modus auf.

[GLOBAL]-Taster

Hiermit rufen Sie den Global-Modus auf.

[MEDIA]-Taster

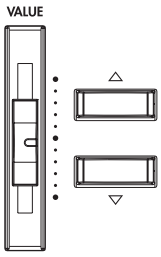
Hiermit rufen Sie den Media-Modus auf.

7. [COMPARE]-Taster

Verwenden Sie diesen Taster, wenn Sie den Klang eines editierten Programs oder einer Combination mit der nicht-editierten (gespeicherten) Version vergleichen möchten. Sie können mit diesem Taster auch während der Aufnahme oder beim Editieren im Sequencer-Modus A / B-Vergleiche anstellen (☞S.14).

8. VALUE-Bedienelemente

Mit folgenden VALUE-Bedienelementen können Sie den Wert des selektierten Parameters ändern (☞S.14).

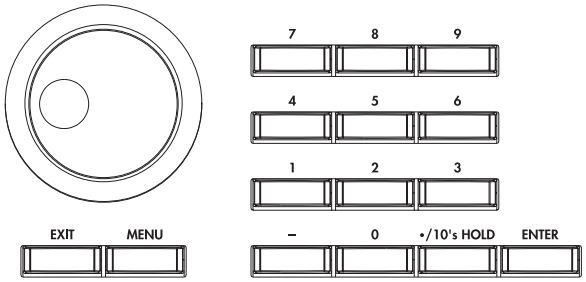


[VALUE]-Regler

Mit diesem Regler können Sie einen Parameterwert ändern. Er erleichtert große Sprünge bei den Parameterwerten.
Bei Bedarf kann dieser Regler auch als Modulationsquelle verwendet werden.

[△][▽]-Taster

Mit diesen Tastern kann der Parameterwert jeweils um eine Einheit erhöht oder verringert werden. Daher eignen sie sich vor allem für geringfügige Wertänderungen.



[VALUE]-Rad

Auch hiermit kann der Wert des gewählten Parameters geändert werden.

Zifferntaster [0]–[9], [ENTER]-, [–]- und [./10's HOLD]-Taster

Verwenden Sie diese Taster, um Parameterwerte numerisch einzugeben. Geben Sie den gewünschten Wert mit den Tastern [0]–[9], [–] und [./10's HOLD] ein und bestätigen Sie ihn anschließend mit dem [ENTER]-Taster. Mit dem [./10's HOLD]-Taster können Werte mit Dezimalstellen eingegeben werden. Der [–]-Taster invertiert das Vorzeichen des Parameterwertes (+ / –).

Außerdem können Sie mit [./10's HOLD] die Zehnerstelle der Program- oder Combination-Nummer arretieren.
Halten Sie [ENTER] gedrückt, während Sie einen Zifferntaster [0]–[9] betätigen, um einen Menübefehl der aktuellen Seite zu wählen. Im Program- und Combination-Modus können Sie den „Auto Song Setup"-Befehl aufrufen, indem Sie [ENTER] gedrückt halten, während Sie den SEQUENCER [REC / WRITE]-Taster betätigen. (☞S.58)

9. LC-Display

Die TRITON Extreme ist mit unserem exklusiven druckempfindlichen TouchView-Display ausgestattet.
Durch Berühren von Objekten im Display können Sie Display-Seiten, Register und Parameter selektieren und Werte einstellen (☞S.8).

10. [EXIT]-Taster

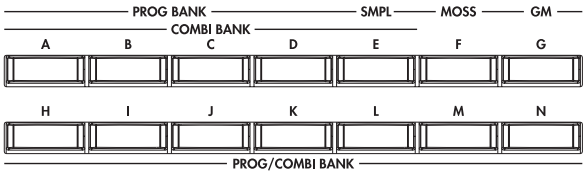
Wenn Sie sich auf einer Seite P1–9 eines beliebigen Modus' befinden, rufen Sie mit dem [EXIT]-Taster wieder die Seite „P0" jenes Modus' auf.
In Dialogfenstern dient dieser Taster zum Abbrechen eines Vorgangs bzw. zum Verwerfen der bis dahin gemachten Änderungen; das Dialogfenster wird geschlossen (gleiche Funktion wie der Cancel-Button). Wird gerade ein Listenfeld oder ein Menü angezeigt, so wird es bei Drücken des [EXIT]-Tasters geschlossen.

11. [MENU]-Taster

Mit diesem Taster können Sie Menüseiten aufrufen. Wenn Sie den [MENU]-Taster betätigen, erscheint eine Liste der verfügbaren Display-Seiten. Drücken Sie das Feld der gewünschten Seite, um sie aufzurufen. Sie können eine Seite außerdem aufrufen, indem Sie bei gedrücktem [MENU]-Taster den entsprechenden Zifferntaster [0]–[9] betätigen (☞S.9, 13).

12. BANK-Taster

Mit diesen Tastern wählen Sie Program- bzw. Combination-Bänke.



PROG BANK:
[A], [B], [C], [D], [E] (SMPL), [F] (MOSS), [G] (GM), [H], [I], [J], [K], [L], [M], [N]

COMBI BANK:
[A], [B], [C], [D], [E], [H], [I], [J], [K], [L], [M], [N]

Im Program-Modus dienen diese Taster zum Aufrufen der benötigten Program-Bank.

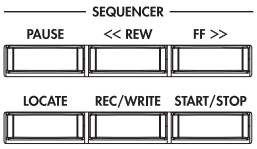
Im Combination-Modus wählen Sie mit diesen Tastern die benötigte Combination-Bank. Bei der Anwahl eines Programs für ein Timbre / eine Spur des Combination-Modus' dienen diese Taster zum Aufrufen der Program-Bank. Dann leuchtet der Taster, welcher der Program-Bank des aktuell gewählten Timbres entspricht.

Wenn Sie im Sequencer- und Song Play-Modus das Program-Feld anwählen (invertiert dargestellt), können Sie mit diesen Tastern ebenfalls die Program-Bank wählen (wie im Combination-Modus).

Bei wiederholtem Drücken des [G]-Tasters rufen Sie der Reihe nach folgende GM(2)- oder GM-Schlagzeugbänke auf: G, g(1), g(2)–g(8), g(9), g(d), G, g(1) usw.

Bank F ist nur im Program-Modus belegt – und auch nur, wenn eine EXB-MOSS-Platine installiert wurde.

13. SEQUENCER



[PAUSE]-Taster

Im Sequencer-Modus unterbrechen Sie mit diesem Taster die Wiedergabe eines Songs bzw. der Cue List. Im Song Play-Modus kann die Wiedergabe einer SMF-Datei zeitweilig angehalten werden. Bei unterbrochener Wiedergabe leuchtet der Taster. Um die Wiedergabe fortzusetzen, betätigen Sie den [PAUSE]-Taster erneut (er erlischt).

[<<REW]-Taster

Im Sequencer-Modus dient dieser Taster zur Rückwärtsbewegung innerhalb eines Songs oder der Cue List. Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, leuchtet er und es wird zurückgespult. (Während der Aufnahme ist dieser Taster nicht belegt.)

[FF>>]-Taster

Im Sequencer-Modus dient dieser Taster zur Vorwärtsbewegung innerhalb eines Songs oder der Cue List. Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, leuchtet er und es wird vorgespult. (Während der Aufnahme ist dieser Taster nicht belegt.)

[LOCATE]-Taster

Im Sequencer-Modus springen Sie mit dem Taster zu einer zuvor gewählten Position bzw. einer bestimmten Stelle der Cue List. Im Song Play-Modus springen Sie zur gewählten Stelle innerhalb einer SMF-Datei.

SEQUENCER [REC/WRITE]-Taster

Wenn Sie diesen Taster im Sequencer-Modus betätigen, leuchtet er. Drücken Sie dann den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, so beginnt die Aufzeichnung (☞S.43).
Im Program-, Combination- und Global-Modus wird bei Drücken dieses Tasters ein Dialogfenster angezeigt. Betätigen Sie dann den OK-Button, so werden Ihre Änderungen gespeichert (☞S.114, 116).
Wenn Sie diesen Taster im Program- oder Combination-Modus betätigen, während Sie [ENTER] gedrückt halten, wird die „Auto Song Setup"-Funktion aktiviert. (☞S.58)

SEQUENCER [START/STOP]-Taster

Hiermit kann die Wiedergabe oder Aufnahme eines Songs oder einer Cue List (Sequencer-Modus) bzw. die Wiedergabe einer SMF-Datei (Song Play-Modus) gestartet und angehalten werden.

Bei laufender Wiedergabe bzw. Aufnahme blinkt dieser Taster im aktuell verwendeten Tempo.

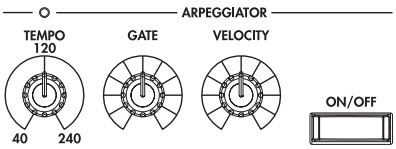
Diese Taster fungieren außerdem als Transportfunktionen für die Wiedergabe von Audio-CDs in einem via USB angeschlossenen CD-R/RW-Laufwerk.

SEQUENCER

[START/STOP]-Taster	: Wiedergabe start/stopp
[FF>>]-Taster	: Vorspulen
[<<REW]-Taster	: Zurückspulen
[PAUSE]-Taster	: Pause
[LOCATE]-Taster	: Springen zu einer gepufferten Position

14. ARPEGGIATOR

Folgende Bedienelemente dienen für die Echtzeitsteuerung der Arpeggiator-Funktionen (☞BS S.11).



[TEMPO]-Regler

Hiermit wird das Tempo für den Arpeggiator und den Sequenzer eingestellt. Die Diode blinkt im Viertelnotentakt (BPM) des eingestellten Tempos.

[GATE]-Regler

Hiermit stellen Sie die Länge der Arpeggiator-Noten (Dauer) ein. In der mittleren Position („12 Uhr") entspricht die Notenlänge dem mit dem Arpeggiator-Parameter „Gate" gewählten Wert. Wenn Sie den Regler nach links drehen, wird die Notendauer verkürzt, drehen Sie ihn nach rechts, so wird sie verlängert.

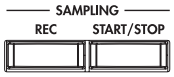
[VELOCITY]-Regler

Hier stellen Sie die Anschlagwerte der Arpeggionoten ein. In der mittleren Position („12 Uhr") entsprechen die Anschlagwerte dem mit dem Arpeggiator-Parameter „Velocity" gewählten Wert. Wenn Sie den Regler nach links drehen, werden die Anschlagwerte verringert, drehen Sie ihn nach rechts, so werden sie erhöht.

[ON/OFF]-Taster

Hiermit schalten Sie den Arpeggiator ein und aus. Wenn er aktiv ist, leuchtet der Taster.

15. SAMPLING



SAMPLING [REC]-Taster

Wenn Sie diesen Taster im Sampling-, Program-, Combination- oder Sequencer-Modus betätigen, leuchtet er. Drücken Sie danach den SAMPLING [START/STOP]-Taster, um den Sampler aufnahmebereit zu machen. Wann er loslegt, richtet sich nach dem gewählten Trigger-Modus.

SAMPLING [START/STOP]-Taster

Wenn Sie im Sampling-, Program-, Combination- oder Sequencer-Modus den SAMPLING [REC]- und danach diesen Taster betätigen, ist der Sampler aufnahmebereit.
Wenn Sie diesen Taster auf der Seite Sampling P1: Sample Edit betätigen, wird das Sample abgespielt.
Außerdem kann man mit diesem Taster die Wiedergabe einer WAVE-Datei auf einer Speicherkarte starten. Diese Funktion ist in den Übersichten des Media-Modus', auf der Make Audio CD-Seite und auf der Menüseite Select Directory des Program-, Combination-, Sequencer- und Sampling-Modus' belegt.

16. Röhrenfenster

Das Instrument enthält eine 12AU7-Röhre (ECC82).

Auf dieses Fenster sollte man nicht hauen, weil es sonst zerbricht. Und das Fenster selbst wäre ja nicht so schlimm. Die Röhre könnte aber ebenfalls Schaden nehmen. Wenn das Röhrenfenster kaputt ist, müssen Sie es sofort reparieren lassen, weil sonst demnächst das musikalische Licht ausgeht.

17. Blende der SIMM-Steckplätze (RAM)

Öffnen Sie diese Blende, wenn Sie den RAM-Speicher des Samplers mit SIMM-Modulen erweitern möchten. Es können bis zu drei 32MB SIMM-Platinen installiert werden. (☞RH S.321)

18. Kopfhörerbuchse

Hier kann ein Stereo-Kopfhörer (mit 1/4“ Klinkenstecker) angeschlossen werden.
Das Kopfhörersignal entspricht immer dem an OUTPUT L/MONO und R anliegenden Signal.

Rückseite

1. Netzkabelanschluss

Schließen Sie hier das beiliegende Netzkabel an.
Danach verbinden Sie das andere Ende des TRITON Extreme-Kabels mit einer Netzsteckdose (☞S.16).

2. [POWER]-Schalter

Hiermit schalten Sie das Instrument ein und aus (☞S.18).

3. AUDIO OUTPUT

Verbinden Sie diese Ausgänge mit den Eingangsbuchsen Ihres Mischpults oder Verstärkers. Zusätzlich zu den Stereo-Summenausgängen „L/MONO“ und „R“ bietet die TRITON Extreme vier Einzelausgänge. Alle Signale der Oszillatoren, Drums, Timbres/Spuren sowie die Insert-Effekte lassen sich frei auf diese Ausgänge routen (☞S.104–).

(MAIN) L/MONO, R

Hierbei handelt es sich um unsymmetrische Klinkenbuchsen. Diese Summenausgänge sind unsymmetrische Klinkenbuchsen. Wenn Sie für den Parameter „BUS Select“ die Einstellung „L/R“ wählen, wird das Signal eines Oszillators, eines Insert-Effekts, eines einzelnen Drum-Instruments oder des Metronoms über die Ausgänge (MAIN) L/MONO und R ausgegeben.
Wenn das externe Gerät stereo ist, sollten Sie sowohl die L/MONO- als auch die R-Buchse daran anschließen. Wenn das externe Gerät mono ist, brauchen Sie nur die L/MONO-Buchse zu verwenden.

(INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4

Hierbei handelt es sich um unsymmetrische Klinkenbuchsen. Sie fungieren als (separat belegbare) Einzelausgänge. Wenn Sie für den Parameter „BUS Select“ die Einstellung „1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2“ oder „3/4(Tube)“ wählen, wird das Signal eines Oszillators, Insert-Effekts, einzelnen Drum-Instruments oder des Metronoms über die gewählte Buchse (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 oder 4 ausgegeben.
Das Ausgangssignal der Einzelausgänge 1–4 kann nicht mit dem [VOLUME]-Regler geändert werden.

4. AUDIO INPUT

Diese beiden Audio-Eingänge dienen zum Sampeln externer Signale in Mono oder Stereo. Außerdem kann das hier angelegte Signal direkt (in Echtzeit) mit den Effekten der TRITON Extreme bearbeitet werden (☞S.64, 107, 111).
Mit dem [MIC/LINE]-Schalter und dem [LEVEL]-Regler können Sie die Signale optimal einpegeln, so dass eine Vielzahl von Signalquellen verwendet werden können.

AUDIO INPUT 1/2-Buchsen

Hierbei handelt es sich um unsymmetrische Klinkenbuchsen.

[LEVEL]-Regler

Hiermit kann der Eingangspegel der an AUDIO INPUT 1/2 anliegenden Signale eingestellt werden.

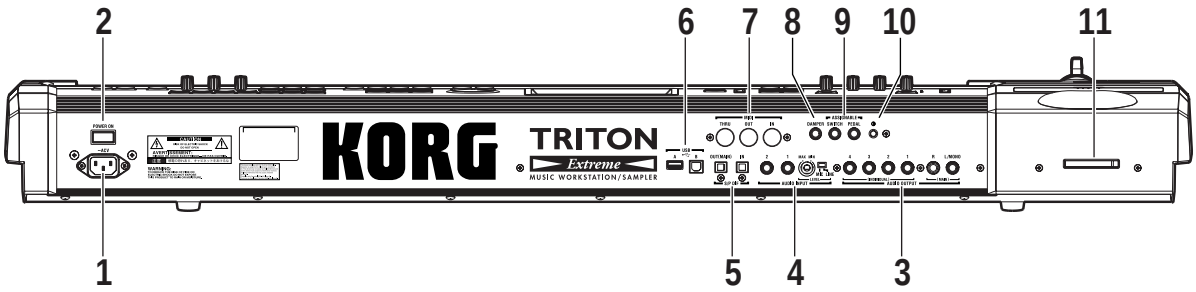
[MIC/LINE]-Schalter

Hiermit kann die Eingangsempfindlichkeit der AUDIO INPUT 1/2-Eingänge eingestellt werden.

5. S/P DIF

OUT(MAIN)-Buchse

Hierbei handelt es sich um einen optischen S/P DIF-Anschluss (IEC60958, EIAJ CP-1201) für die Übertragung von digitalen Audiosignalen.



Hier liegen jeweils dieselben Signale an wie an den Buchsen AUDIO OUTPUT (MAIN) L / MONO und R. Die Sampling-Frequenz beträgt 48kHz.
Für die Verbindung dieser Buchse mit dem Digital-Eingang eines DAT- oder MD-Recorders usw. brauchen Sie ein (optisches) Glasfaserkabel.
Die Einstellung des [VOLUME]-Reglers hat keinen Einfluss auf das Digital-Signal.

IN-Buchse

Hierbei handelt es sich um einen optischen S / P DIF-Anschluss (IEC 60958, EIAJ CP-1201) für den Empfang von digitalen Audiosignalen.
Hier können digitale Audiosignale mit einer Sampling-Frequenz von 48kHz empfangen werden.
Für die Verbindung dieser Buchse mit dem Digital-Ausgang eines DAT- oder anderen Gerätes brauchen Sie ein (optisches) Glasfaserkabel.

6. USB

USB A-Port (für ein externes CD-R / RWLaufwerk usw.)

Hier kann ein externer USB-Datenträger angeschlossen werden.
Dabei kann es sich um ein MO-Gerät, eine Festplatte oder einen CD-RW-Brenner handeln. (☞RH S.325)

USB B-Port (für die Verbindung mit einem Computer)

An diesen Port können Sie einen Computer anschließen. Das hat den Vorteil, dass man die Daten der CompactFlash-Karte (Microdrive) in der TRITON Extreme zum Computer übertragen kann. Außerdem kann dieser Port für die MIDI-Kommunikation zwischen der TRITON Extreme und dem Computer genutzt. (☞RH S.325)

Was ist USB?

USB ist die Abkürzung von „**U**niversal **S**erial **B**us“. Hierbei handelt es sich um eine Schnittstelle für die Datenübertragung von Computern zu Peripheriegeräten oder einem Keyboard – und umgekehrt.

7. MIDI

MIDI THRU-Buchse

Song-Daten, Sound-Einstellungen usw., die über den MIDI-Eingang empfangen werden, liegen unverändert an der MIDI THRU-Buchse an.
Über diesen Anschluss können Sie mehrere MIDI-Geräte in Serie schalten (☞RH S.288).

MIDI OUT-Buchse

MIDI-Daten, Einstellungen usw. werden über diesen MIDI-Ausgang gesendet.
Über diesen Anschluss können Sie andere MIDI-Geräte von der TRITON Extreme aus ansteuern (☞RH S.288).

MIDI IN-Buchse

Über diesen MIDI-Eingang werden MIDI-Daten, Klang-Einstellungen usw. empfangen.
So können Sie die TRITON Extreme von einem anderen MIDI-Gerät aus ansteuern (☞RH S.288).

8. DAMPER-Buchse

Hier kann ein optionales Haltepedal (wie beispielsweise das Korg DS-1H) angeschlossen werden.
Das DS-1H arbeitet mit „Half Pedal“-Charakteristik (d.h. stufenlos). Andere Fußtaster können die Dämpferfunktion nur ein- und ausschalten. Eine ordnungsgemäße Funktion des Pedals ist nur gewährleistet, wenn die Polarität und Eingangsempfindlichkeit korrekt eingestellt sind (☞RH S.157, 165).

9. ASSIGNABLE

SWITCH-Buchse

Hier kann ein optionales Schaltpedal (z.B. der Fußtaster PS-1 von Korg) angeschlossen werden.
Die Funktion des Fußtasters muss im Global-Modus definiert werden. Sie können ihn z.B. als Modulationsquelle, für die Anwahl von Programs oder Combinations, zum Starten / Anhalten des Sequenzers und als Tap Tempo-Fußtaster verwenden. (☞S.90)

PEDAL-Buchse

Hier können Sie ein optionales Schwellpedal (Korg EXP-2 oder XVP-10) anschließen.
Die Funktion des Pedals wird im Global-Modus definiert. Sie können es beispielsweise zur Steuerung der Lautstärke verwenden. (☞S.90)

10. [Kontrastregler]

Hier stellen Sie den Kontrast des Displays ein.
Die optimale Einstellung hängt vom Aufblickwinkel des Anwenders ab. Stellen Sie den Kontrast also den Arbeitsbedingungen entsprechend ein.

11. CF-Kartenschacht

Hier kann eine CompactFlash- oder Microdrive-Karte angeschlossen werden. Vor dem Anschließen bzw. entfernen der Karte muss das Instrument unbedingt ausgeschaltet werden. Weitere Hinweise zur Handhabung der Datenträger finden Sie auf S.125.

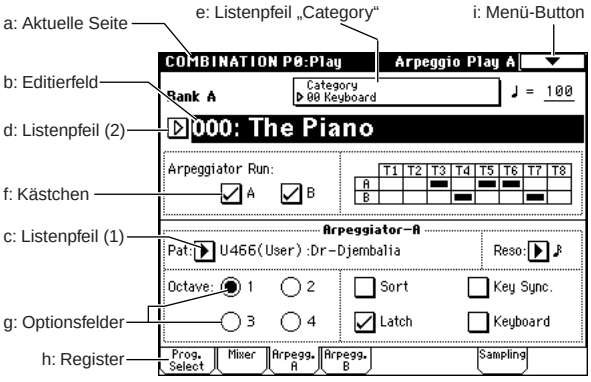
Auswurftaste

Schalten Sie die TRITON Extreme zuerst aus und drücken Sie dann diese Taste, um die Karte entnehmen zu können. Wird die Karte bei Betätigen der Taste nicht ausgeworfen, versuchen Sie nicht, sie mit Gewalt zu entfernen. Bitten Sie Ihren Händler um Hilfe.

Objekte und Funktionen im Display

Die Bedienung der TRITON Extreme erfolgt über ein grafikfähiges und berührungsempfindliches „TouchView“-Display.
Wenn Sie Objekte antippen, die im Display angezeigt werden, können Sie Display-Seiten selektieren, Parameterwerte einstellen, Programs und Combinations umbenennen, Daten speichern und viele andere Dinge ausführen.

Anm. Werden im Bedienungshandbuch der TRITON Extreme Bezeichnungen wie „…-Button“ oder „…-Register“ verwendet, so beziehen sie sich auf Display-Objekte. Bezeichnungen wie „[…]-Taster“, „[…]-Regler“ oder „[…]-Rad“ verweisen hingegen auf physische Bedienelemente der TRITON Extreme.



a: Aktuelle Seite

Hier wird die Seite des selektierten Modus’ angezeigt.
Von links nach rechts erscheinen hier der Modusname, die Seitennummer und der Seitenname.

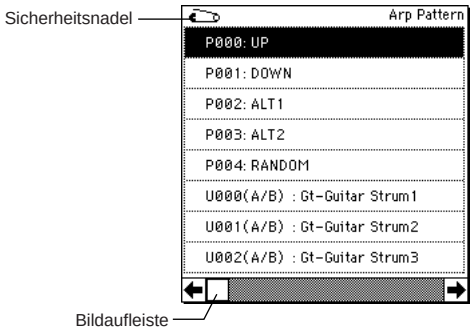
b: Editierfeld

Wenn Sie einen Parameter im Display drücken, werden der Parameter und sein Wert manchmal invertiert dargestellt. Dieser Bereich wird als „**Editierfeld**“ bezeichnet und kann folglich geändert werden.
Der angezeigte Parameterwert kann mit den VALUE-Bedienelementen (☞S.14) oder über einen Listenpfeil geändert werden. Bei Parametern, welche die Eingabe einer Note oder eines Anschlagwertes erfordern, können Sie auch einfach den [ENTER]-Taster gedrückt halten und eine Taste der Klaviatur anschlagen.

c: Listenpfeil (1)

Bei Drücken dieses Pfeils wird eine Übersicht mit den möglichen Einstellungen angezeigt.
Wählen Sie in der Übersicht den gewünschten Wert aus.
Wenn bei aktivem Listenfeld ein VALUE-Element bedient wird (☞S.14), verschwindet die Liste wieder. Ist das Listenfeld nicht gesperrt (☞„Sicherheitsnadel“), so schließt sich das Fenster auch, wenn Sie eine Stelle außerhalb des Feldes drücken.

* Listenfeld

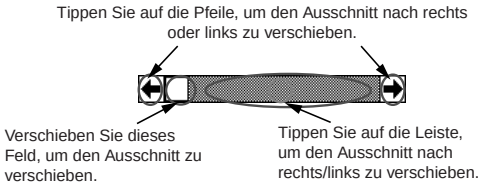


Sicherheitsnadel

Hiermit kann man ein Listenfeld **sperren** und **entriegeln**. Im gesperrten Zustand wird die Nadel geschlossen angezeigt. Das Listenfeld bleibt dann auch nach Anwahl eines Wertes geöffnet. Wenn das Feld hingegen entriegelt ist (und die Nadel geöffnet dargestellt wird), wird das Feld direkt nach Anwahl einer Option geschlossen.

Bildlaufleiste

Hiermit kann der angezeigte Bereich verschoben werden.


Tippen Sie auf die Pfeile, um den Ausschnitt nach rechts oder links zu verschieben.
Verschieben Sie dieses Feld, um den Ausschnitt zu verschieben.
Tippen Sie auf die Leiste, um den Ausschnitt nach rechts/links zu verschieben.

d: Listenpfeil (2)

Wenn Sie diesen Pfeil drücken, erscheint ein **Listenfeld**, über das Sie die folgenden Optionen selektieren können.

- „Bank / Program Select“, „Bank / Combination Select“: Anwahl der Programs und Combinations nach Bank.
- „Multisample Select“: Anwahl eines Multisamples für den selektierten Oszillator des Programs nach Kategorie (nur ROM-Multisamples).
- „Category / Effect Select“: Anwahl eines Insert- oder Master-Effekts nach Kategorie.
  Um das Listenfeld wieder zu schließen, müssen Sie den OK-Button oder Cancel-Button betätigen.

e: Listenpfeil „Category“

Wenn Sie diesen Pfeil drücken, erscheint ein **Listenfeld**, über das Sie die folgenden Optionen selektieren können.

- „Category / Program Select“, „Category / Combination Select“: Anwahl der Programs oder Combinations nach Kategorie.
  Um das Listenfeld wieder zu schließen, müssen Sie den OK-Button oder Cancel-Button betätigen.

f: Kästchen

Jedes Mal, wenn Sie ein solches Kästchen drücken, erscheint bzw. verschwindet ein Häkchen darin.
Wenn das Kästchen markiert (d.h. mit einem Häkchen versehen) ist, ist der Parameter aktiv. Ist das Kästchen demarkiert, so ist auch der Parameter nicht aktiv.

g: Optionsfelder

Drücken Sie ein solches Feld, um eine von mehreren Einstellungen für einen Parameter zu selektieren.

h: Register

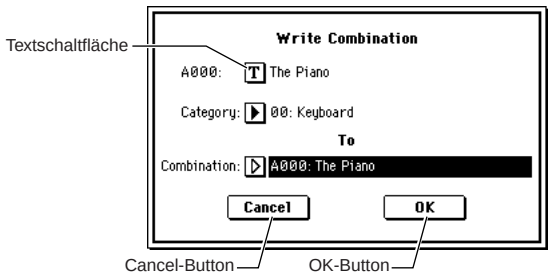
Drücken Sie ein Register, um eine Seite zu selektieren.

i: Menü-Button

Wenn Sie diesen Button drücken, wird ein Befehlsmenü angezeigt.
Die angezeigten Menübefehle richten sich nach der momentan gewählten Seite.
Sie können bis zu zehn Menübefehle direkt aufrufen, indem Sie bei gedrücktem [ENTER]-Taster einen Zifferntaster [0]–[9] betätigen.
Das Befehlsmenü wird geschlossen, wenn Sie eine Stelle außerhalb des Menüs drücken oder den [EXIT]-Taster betätigen.

* Dialogfenster

Welches Dialogfenster angezeigt wird, hängt vom gewählten Menübefehl ab.
Sie können eine Program- oder Combination-Nummer in einem Dialogfenster mit Hilfe der VALUE-Elemente (☞S.14) wählen.
Um die Funktion auszuführen, drücken Sie den OK-Button. Möchten Sie doch nichts ändern, so müssen Sie den Cancel-Button drücken. (Der Vorgang wird ausgeführt, sobald Sie den Button drücken oder wieder freigeben.) Das Dialogfenster wird geschlossen. Der [EXIT]-Taster hat die gleiche Funktion wie ein Cancel-Button, Done-Button oder Exit-Button.

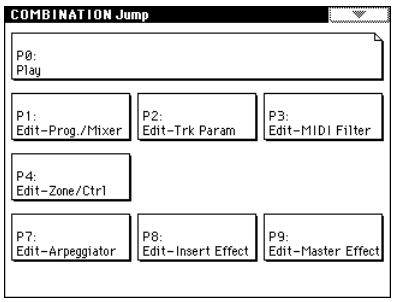


Bei Ausführen bestimmter Befehle wird das zuvor gesperrte Menü automatisch entriegelt. Daher verschwindet die Menüseite dann wieder.

* Textschaltfläche

Bei Drücken dieser Schaltfläche erscheint ein Texteingabefeld. Hier können Sie z.B. Programs, Combinations oder Songs benennen. (☞S.115)

* Jump-Menü



Im Combination-, Program-, Sequencer-, Sampling-, Song Play- und Global-Modus erscheint bei Drücken des frontseitigen [MENU]-Tasters eine Übersicht aller verfügbaren Seiten. (Die Seite, auf der Sie sich bei Betätigen des [MENU]-Tasters befanden, ist an dem „Eselsohr“ erkenntlich.) Drücken Sie einfach das Feld einer anderen Seite, um dorthin zu springen. (Sie können eine Seite auch durch Drücken des entsprechenden Zifferntasters [0]–[9] aufrufen).
Mit dem [EXIT]-Taster rufen Sie wieder die Seite „P0“ auf.

* Weitere Objekte

Wenn Sie den Parameterwert von Objekten ändern möchten, die als Regler dargestellt werden, drücken Sie das Objekt, um das Editierfeld dorthin zu bewegen, und verwenden Sie dann die VALUE-Elemente. Außerdem gibt es Schaltflächen ähnlich denen unter „Dialogfenster“ vorgestellten (OK-Button, Cancel-Button), die bestimmte Aktionen auslösen, z.B. ein Done-Button, Copy-Button und Insert-Button.

Umschalt-Buttons

Dieser Button-Typ ändert die Einstellung der zugeordneten Funktion bzw. schaltet sie ein und aus.

PLAY / MUTE / REC-Button im Sequencer- und Song Play-Modus

SOLO ON / OFF-Button im Sequencer- und Song Play-Modus

ON / OFF-Buttons für Insert- und Master-Effekte

Die Betriebsmodi der TRITON Extreme

Die TRITON Extreme enthält eine Vielzahl an praktischen Funktionen. So können Sie Programs und Combinations spielen und editieren, Sequenzen aufzeichnen und abspielen, Samples aufnehmen und Dateien verwalten. Diese Funktionen sind in „Modi“ unterteilt.
Die TRITON Extreme bietet sieben solcher Modi.

Program-Modus

- Auswahl und Spielen von Programs
  Sie können Programs der beschreibbaren Bänke A–F und H–N selektieren, die insgesamt 1.664 Programs enthalten, sowie aus der nicht beschreibbaren Bank G, die 256 nach dem GM2-Standard sortierte Programs sowie 9 Drum-Programs enthält.
  (Die 128 Programs der Bank F stehen nur zur Verfügung, wenn eine optionale EXB-MOSS-Platine vorhanden ist.)
- Sampeln und „Resampeln“
  Es kann z.B. eine externe Signalquelle gesampelt werden, während der Arpeggiator läuft. Sie können aber auch Ihr Spiel (mit dem gewählten Program) sampeln.
- Editieren eines Programs
  Hier nehmen Sie Einstellungen für Oszillator und Filter, Verstärker, Hüllkurvengenerator (EG), LFO, Effekte und den Arpeggiator vor.

Es stehen folgende Multisamples zur Verfügung:

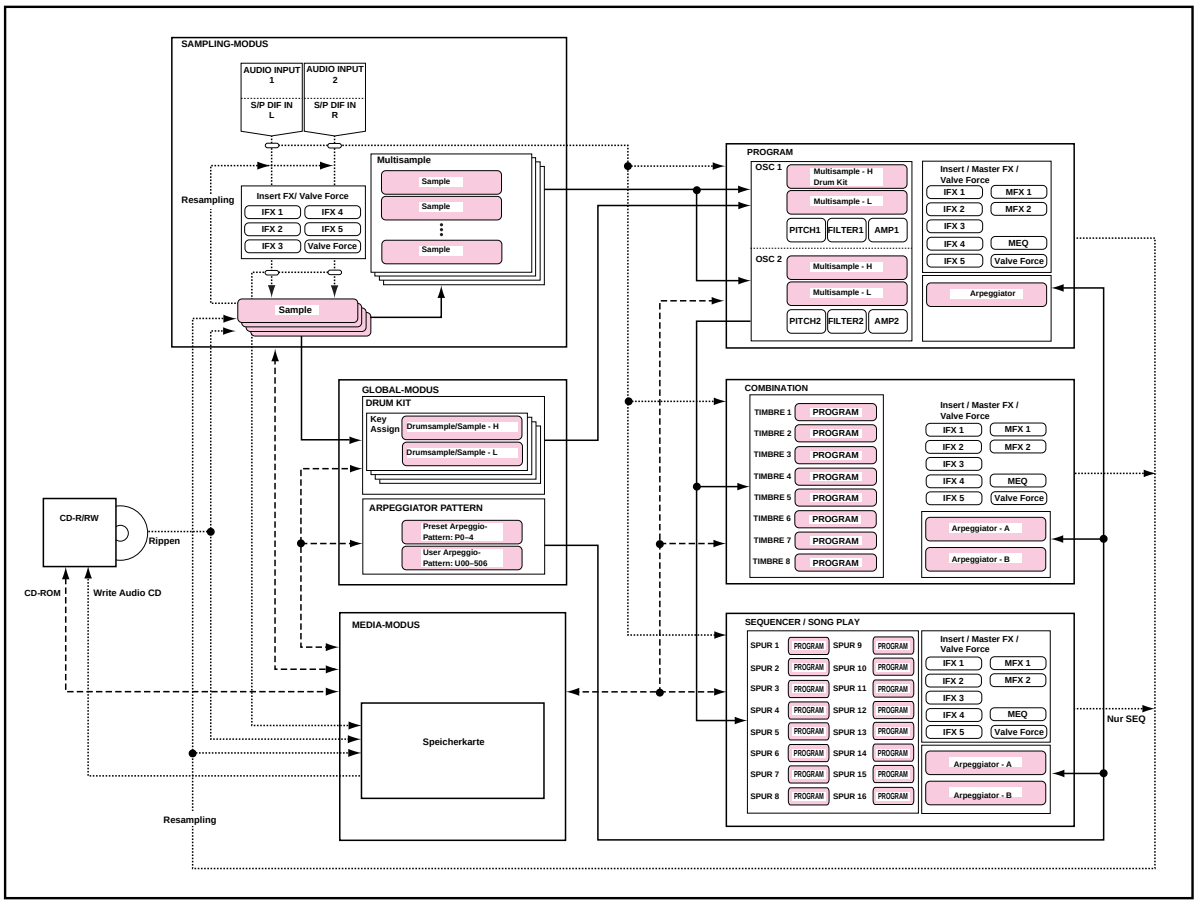
- 962 interne Multisamples (160MB)
- Multisamples (RAM), die Sie gerade erst mit der TRITON Extreme erstellt oder von einem Datenträger geladen haben (maximal 96MB).
- Für Drum-Programs müssen Drum Kits verwendet werden (die man im Global-Modus programmiert)

Combination-Modus

- Anwahl und Spielen von Combinations
  Eine „Combination“ ist eine Zusammenstellung von zwei oder mehr Programs (maximal 8). Damit können Sie Sounds programmieren, die für einzelne Programs zu komplex sind.
  Sie können Combinations aus den beschreibbaren Bänken A–E sowie H–N selektieren, die insgesamt 1.536 Combinations umfassen.
- Sampeln und „Resampeln“
  Es kann z.B. eine externe Signalquelle gesampelt werden, während der Arpeggiator läuft. Sie können aber auch Ihr Spiel (mit der gewählten Combination) sampeln.
- Editieren einer Combination
  Hier nehmen Sie für jedes Timbre (Program) Einstellungen für Lautstärke, Panorama, Layer / Split usw. vor. Außerdem lassen sich die Effekte und Arpeggiators programmieren.

Sequencer-Modus

- Mit dem 16-Spur-Sequenzer können Sie Songs aufzeichnen und wiedergeben.



- Man kann die 16 MIDI-Spuren entweder der Reihe nach (separat) oder gleichzeitig bespielen. SysEx-Befehle können ebenfalls aufgezeichnet und abgespielt werden.
- Sampeln oder „Resampeln“
  Bei Bedarf kann bei laufender Song-Wiedergabe ein externes Audiosignal gesampelt werden. Das hat den Vorteil, dass an der betreffenden Stelle ein Note-An-Befehl in der Sequenz eingefügt wird, der die Wiedergabe des betreffenden Samples ab jener Stelle auslöst („triggert“). Das Sample verhält sich also wie eine Audiospur. (Für diesen Vorgang haben wir uns einen netten Namen ausgedacht: „In-track Sampling“.)
  Auch die Song-Wiedergabe (der MIDI-Daten) kann gesampelt werden. Solche Samples werden auf der eingelegten Speicherkarte gesichert. Danach können Sie einen CD-R/RW-Brenner an die USB A-Buchse der TRITON Extreme anschließen und im Media-Modus eine Audio-CD brennen.
- Effekt- und Valve Force-Einstellungen für einen Song.
- Die vom Arpeggiator erzeugten Daten können innerhalb eines Songs oder Pattern aufgezeichnet werden.
- Sie können eine Cue List mit mehreren Songs (die z.B. unterschiedliche Teile eines Stückes enthalten) erstellen und die Anzahl der Wiederholungen für jeden Song festlegen.
- Es können maximal 20 Cue Lists, 200 Songs und 100 Preset-Pattern erstellt werden. Ein Song kann bis zu 100 Pattern ansprechen.
- Die TRITON Extreme kann als 16fach multitimbraler Klangerzeuger genutzt werden.
- Beim Spielen können Sie die vorhandenen RPPR-Pattern (Realtime Pattern Play/Recording) starten und sogar mehrere Wiedergabeparameter einstellen.

Song Play-Modus

- Hier können Sie SMF-Dateien (Standard MIDI Files) direkt von einer Speicherkarte abspielen und dazu auf der Tastatur spielen.
- Auch die Effekt- und Valve Force-Einstellungen des Song Play-Modus' können geändert werden.
- Selbst der Arpeggiator lässt sich während der Wiedergabe von SMF-Dateien verwenden.
- SMF-Songs lassen sich der Reihe nach wiedergeben. Mit der „Jukebox“-Funktion können Sie die Song-Reihenfolge beliebig festlegen.

Sampling-Modus

- Hier können Sie Signale einer externen Quelle aufzeichnen („sampeln“).
  Das Eingangssignal kann mit Insert-Effekten und der Valve Force-Schaltung bearbeitet werden.
- Sie können die Wellenformdaten aufgezeichneter oder im Media-Modus geladener Samples editieren, Loop-Punkte setzen usw.
- Aus zwei oder mehr Samples lässt sich ein Multisample erstellen.
- Ein Multisample kann in Program umgewandelt werden, dessen Multisamples auch im Program-, Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus verwendet werden kann.
- „Rippen“ (d.h. direkt sampeln) von Digital-Signalen einer Audio-CD, die sich in einem an die USB A-Buchse angeschlossenen CD-R/RW-Laufwerk befindet. Selbstverständlich lassen sich Audio-CDs auch einfach „nur“ abspielen.

Global-Modus

- Hier nehmen Sie Einstellungen vor, die sich auf die TRITON Extreme insgesamt beziehen, also Grundstimmung, globaler MIDI-Kanal usw.
- In diesem Modus werden außerdem Drum Kits (144 Kits), User-Arpeggien (507 Pattern) und User-Skalen programmiert (16 frei programmierbare Skalen über eine Oktave sowie eine Skala für alle Noten).
- Außerdem programmieren Sie hier Drum Kits anhand der 1.171 internen Drumsamples (ROM). Samples (RAM), die Sie gerade erst mit der TRITON Extreme erstellt oder von einem Datenträger geladen haben, können ebenfalls verwendet werden.
- Die Program- und Combination-Kategorien können umbenannt werden.
- Die Funktionen der definierbaren Pedale und Fußtaster können eingestellt werden.
- Der Global-Modus erlaubt die Übertragung der Einstellungen als so genannte Bulk Dumps (SysEx-Daten) via MIDI.

Media-Modus

- Hier können Sie die Daten der einzelnen Modi auf CompactFlash- oder Microdrive-Karte sichern bzw. von dort laden.
- Die Datenträger können hier auch formatiert werden. Ferner stehen Verwaltungsfunktionen wie z.B. das Kopieren von Dateien usw. zur Verfügung.
- Es können Daten der Formate Korg, AKAI, AIFF und WAVE geladen werden. Ihre eigenen Samples können als Korg-, AIFF- oder WAVE-Dateien gesichert werden.
- Im Sequencer-Modus erstellte Songs lassen sich als SMF-Dateien sichern. Umgekehrt können auch SMF-Dateien als Sequenzer-Songs importiert werden.
- Die „Data Filer“-Funktion erlaubt das Archivieren (Sichern/Laden) von Bulk Dumps anderer Geräte.
- Editieren von Wave-Dateien.
- Mann kann bestimmen, in welcher Reihenfolge die vorhandenen Wave-Dateien mit dem an die USB A-Buchse angeschlossenen CD-R/RW-Brenner auf eine Audio-CD gebrannt werden sollen. Selbstverständlich lassen sich Audio-CDs auch einfach „nur“ abspielen.
- Wenn Sie einen Computer an die USB B-Buchse anschließen, können Sie die Dateien der im CF-Schacht der TRITON Extreme befindlichen Speicherkarte vom Computer aus verwalten (kopieren, löschen usw.). (USB-Speichermodus)

Über die Polyphonie

Klangerzeugung und Oszillatoren

Die Oszillatoren der TRITON Extreme sprechen zwei Klangerzeuger an.

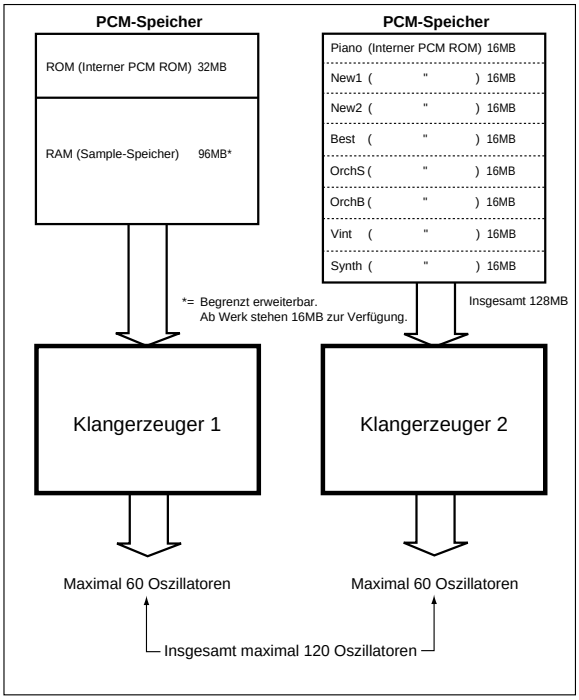
Diese Klangerzeuger sind wie nachstehend gezeigt mit den PCM-Speichern verbunden.

Klangerzeuger 1

- **ROM**: Interner PCM ROM (32MB)
- **RAM**: Sample-Speicher (16MB, erweiterbar auf 96MB).

Klangerzeuger 2

- **Piano**:
- **New1**:
- **New2**:
- **Best**:
- **OrchS**:
- **OrchB**:
- **Vint**:
- **Synth**:
  Interner PCM ROM (128MB)



Jeder der beiden Klangerzeuger bietet 60 Oszillatoren und kann PCM-Daten, die mit dem betreffenden Klangerzeuger verbunden sind, ansprechen. Insgesamt stehen 120 Oszillatoren zur Verfügung.
Sie können also 60 **ROM**- und 60 **Piano**-Oszillatoren ansprechen. Macht nach Adam Riese 120 Oszillatoren. Allerdings stehen für den **ROM**-Bereich niemals 61 Oszillatoren oder mehr zur Verfügung (keine dynamische Verteilung).

Anzahl der Polyphoniestimmen

Die maximale Anzahl der Polyphoniestimmen richtet sich nach dem Oszillatormodus des verwendeten Programs.

- Bei **Single/Drum**-Programs benötigt jede gespielte Note 1 Stimme (Oszillator).
- Bei **Double**-Programs benötigt jede gespielte Note 2 Stimmen (Oszillatoren).

Program-Modus

Single / Drums („Oscillator Mode“)
Normalerweise stehen 60 Stimmen zur Verfügung.
Diese Anzahl wird jedoch auf 120 verdoppelt, wenn Sie eine ROM- oder RAM-Wellenform über „High MS“ ansprechen und einen Piano- oder Synth-Sound über „Low MS“ – aber nur, wenn die beiden Wellenformen im „Velocity Switch“-Verfahren angesprochen werden.

Double („Oscillator Mode“)
Normalerweise stehen 30 Stimmen zur Verfügung.
Wenn OSC1 (über die Wellenform-Wahl) dem einen Klangerzeuger und OSC2 dem anderen zugeordnet ist (Beispiel: OSC1= ROM, OSC2= Piano–Synth), stehen 60 Stimmen zur Verfügung. Wenn OSC1 und OSC2 Wellenformmaterial desselben Klangerzeugers verwenden (Beispiel: OSC1= ROM, OSC2= ROM), sind hingegen nur 30 Stimmen belegt. Allerdings lässt sich diese Einschränkung umgehen, wenn man mit Zonen oder Velocity Switching arbeitet.

Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus

Diese Modi sprechen Programs an und übernehmen also die oben erwähnten Vorgaben. Die maximale Stimmenanzahl beträgt dann folglich 60 oder 120 – für alle gleichzeitig verwendeten Programme zusammen.

(Beispiel)
Single-Programs, die eine ROM- oder RAM-Wellenform verwenden, können 60-stimmig polyphon gespielt werden.
Single-Progams, die eine Piano–Synth-Wellenform verwenden, können 60-stimmig polyphon gespielt werden.
Macht insgesamt 120 Stimmen

Double-Progams, die eine ROM- oder RAM-Wellenform verwenden, können 30-stimmig polyphon gespielt werden.
Double-Progams, die eine Piano–Synth-Wellenform verwenden, können 30-stimmig polyphon gespielt werden.
Macht insgesamt 60 Stimmen

Sampling-Modus

Im Sampling-Modus wird nur Klangerzeuger 1 angesprochen.

Multisamples mit Mono-Samples
60 Stimmen

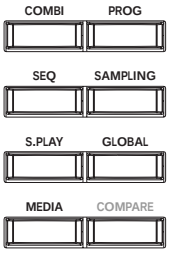
Multisamples mit Stereo-Samples
30 Stimmen

Grundlegende Bedienung

1. Modusanwahl

○ **Die Funktionen der TRITON Extreme sind in Modi unterteilt, die man also aufrufen muss. Die Modi sind über folgende Taster erreichbar ([COMBI]–[MEDIA]):**

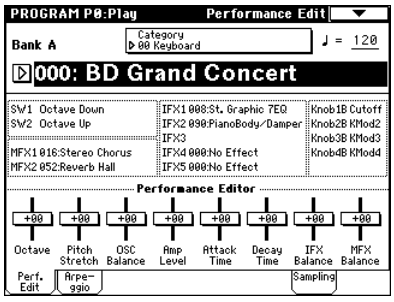
[COMBI]-Taster:	Combination-Modus
[PROG]-Taster:	Program-Modus
[SEQ]-Taster:	Sequencer-Modus
[SAMPLING]-Taster:	Sampling-Modus
[S.PLAY]-Taster:	Song Play-Modus
[GLOBAL]-Taster:	Global-Modus
[MEDIA]-Taster:	Media-Modus



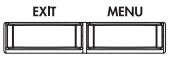
2. Aufrufen von Display-Seiten

Jeder Modus bietet zahlreiche Parameter, die auf mehrere Seiten verteilt sind.
Jede Seite ist ihrerseits in bis zu acht Gruppen („Register“) unterteilt.

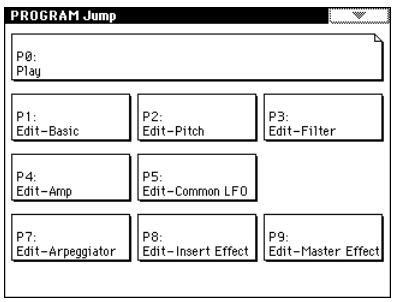
① **Wählen Sie zuerst den richtigen Modus.**
Wählen Sie mit den Modustastern ([COMBI]–[MEDIA]) den gewünschten Modus.
In diesem Beispiel soll dies der Program-Modus sein. Drücken Sie den [PROG]-Taster.



② **Drücken Sie [MENU].**



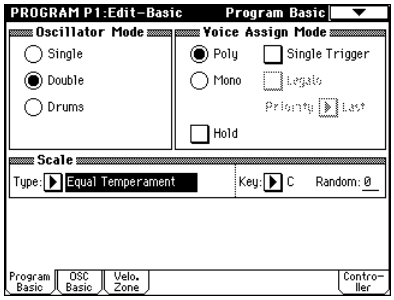
Das Jump-Menü erscheint.



Anm. Im Media-Modus ist nur eine Seite vorhanden. Deswegen wird kein Jump-Menü angezeigt.

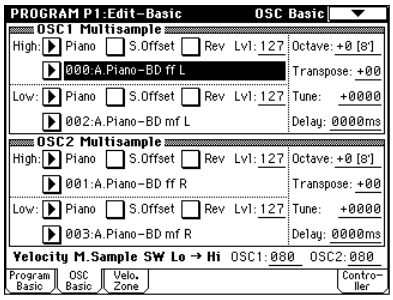
③ **Drücken Sie die gewünschte Seite im Display.**
Die gewählte Seite wird angezeigt. Drücken Sie für dieses Beispiel „P1: Edit-Basic“.

- Die Seite, auf der Sie sich bei Betätigen des [MENU]-Tasters befanden, ist an einem „Eselsohr“ oben rechts erkenntlich.
- Sie können eine Seite auch aufrufen, indem Sie den entsprechenden Zifferntaster [0]–[9] betätigen (die Seiten P0–P9 entsprechen den Zifferntastern [0]–[9].)
- Ferner können Sie außerhalb des Jump-Menüs Seiten aufrufen, indem Sie bei gedrücktem [MENU]-Taster einen der Zifferntaster [0]–[9] betätigen.



Anm. Wenn Sie den [EXIT]-Taster betätigen, wird wieder die Seite P0 angezeigt.

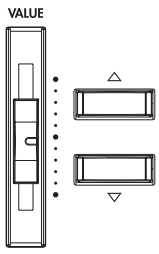
④ **Drücken Sie ein Register am unteren Seitenrand.**
Betätigen Sie hier das Register „OSC Basic“ (das zweite von links).



- Bestimmte Seiten bieten keine Register.

⑤ **Um eine andere Seite („P“) aufzurufen, betätigen Sie den [MENU]-Taster und wiederholen den beschriebenen Vorgang ab Schritt ②.**

3. Einstellen eines Parameterwerts

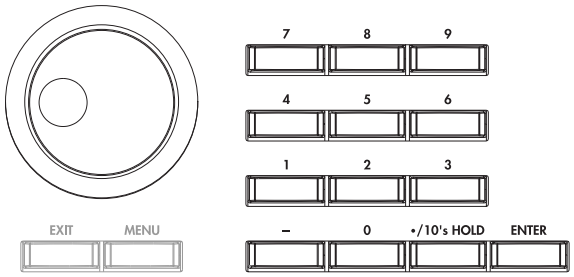


Der im Editierfeld angezeigte Parameter kann mit den **VALUE**-Bedienelementen auf der Vorderseite ([VALUE]-Regler, [△][▽]-Taster, [VALUE]-Rad, Zifferntaster [0]–[9], [–]-Taster, [ENTER]- und [./10's HOLD]-Taster) geändert werden. Bei Bedarf können Sie auch die Taster [BANK] und [COMPARE] verwenden.
Bei einigen Parametern lassen sich die Einstellungen auch über eine Liste selektieren, die bei Drücken eines Listenpfeils angezeigt wird. Noten- und Anschlagwerte können bei gedrücktem [ENTER]-Taster außerdem über die Tastatur eingegeben werden.

VALUE-Bedienelemente

[VALUE]-Regler
Verwenden Sie diesen Regler, um große Wertänderungen vorzunehmen.
Im Program- und Combination-Modus kann der Regler auch als Modulationsquelle für die Alternativmodulation oder die dynamische Effektmodulation dienen. (Diese ist auf der Seite P0: Play des Program- oder Combination-Modus' aktiv, wenn „Program Select" bzw. „Combination Select" selektiert ist – d.h. die großen Zeichen.)

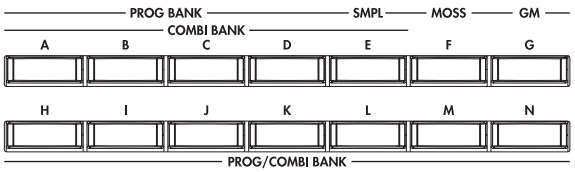
[△][▽]-Taster
Mit diesen Tastern können Sie geringfügige Wertänderungen einstellen.



[VALUE]-Rad
Verwenden Sie dieses Rad, um große Wertänderungen vorzunehmen.

Zifferntaster [0]–[9], [ENTER], [–] und [. / 10's HOLD]
Verwenden Sie diese Taster, wenn Ihnen der einzugebende Parameterwert bereits bekannt ist.
Geben Sie zunächst mit den Zifferntastern [0]–[9] den gewünschten Wert ein und bestätigen Sie die Eingabe dann mit dem [ENTER]-Taster.
Mit [–] können Sie negative Werte eingeben.
Die Eingabe eines Dezimalpunktes ist mit [. / 10's HOLD] möglich.
Auf der P0: Play-Seite des Program- oder Combination-Modus' (außer auf der Sampling-Seite) arretiert der Taster die Zehnerposition. (☞S.21, 32)

BANK [A]–[G], [H]–[N]-Taster



Mit den Tastern BANK [A]–[G], [H]–[N] wählen Sie im Program-Modus die Program-Bank und im Combination-Modus die Combination-Bank. Außerdem erlauben die Taster im Combination-Modus die Anwahl eines Programs für die Timbres.

[COMPARE]-Taster

Mit diesem Taster können Sie editierte Programs oder Combinations mit der nicht-editierten (gespeicherten) Version vergleichen.

Drücken Sie diesen Taster beim Editieren eines **Programs** oder einer **Combination**. Die Diode leuchtet und die ursprünglichen Einstellungen des Programs bzw. der Combination werden zeitweilig wiederhergestellt. Betätigen Sie [COMPARE] erneut, so erlischt die Diode und die editierte Fassung ist wieder zu hören.

Wenn Sie nach Drücken des [COMPARE]-Tasters die wiederhergestellten (gespeicherten) Einstellungen editieren, erlischt die Diode. Die vorigen Änderungen können dann nicht mehr mit [COMPARE] aufgerufen werden.

Im **Sequencer-Modus** dient der [COMPARE]-Taster für A / B-Vergleiche während der Echtzeit- oder Step-Aufzeichnung bzw. beim Editieren von Spuren oder Pattern.
Das kann man sehr effektiv während der Echtzeitaufnahme einer Spur nutzen.

① Nehmen Sie eine MIDI-Spur in Echtzeit auf. (Aufnahme 1)

② Nehmen Sie nun eine andere Version auf diese Spur auf. (Aufnahme 2)

③ Drücken Sie den [COMPARE]-Taster. Die Diode leuchtet und Sie können wieder Aufnahme 1 abspielen.

④ Drücken Sie den [COMPARE]-Taster noch einmal. Die Diode leuchtet und Sie können wieder Aufnahme 2 abspielen.

⑤ Wird nach erneutem Aufrufen der ersten Version (Schritt ③) eine neue Version eingespielt, so steht Aufnahme 1 für Compare-Zwecke zur Verfügung. Tun Sie das gleiche jedoch in Schritt ④ (Aufnahme 3), so kann jene Version mit Aufnahme 2 verglichen werden.

Die Compare-Funktion bezieht sich also immer auf die aktuelle und die unmittelbar vorangehende Version.

Im Sampling-, Song Play-, Media- und Global-Modus ist die Compare-Funktion nicht belegt.

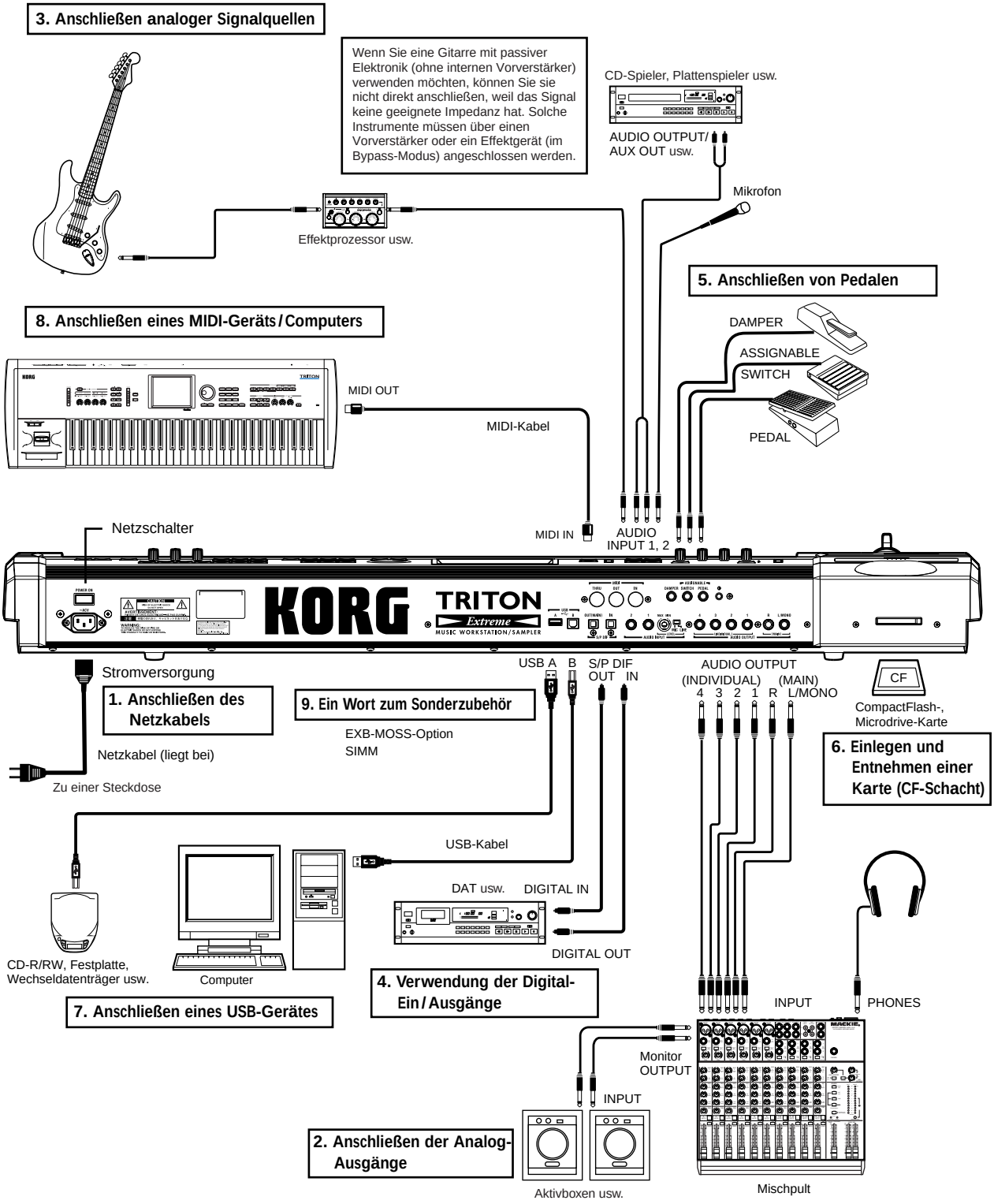
Listenpfeile und Listenfelder
Drücken Sie einen Listenpfeil, um die dazugehörige Übersicht aufzurufen und wählen Sie die gewünschte Einstellung (☞S.8).

Eingabe über die Tastatur
Wenn Sie eine Note oder einen Anschlagwert eingeben möchten, können Sie dies auch tun, indem Sie bei gehaltenem [ENTER]-Taster die gewünschte Taste der Klaviatur anschlagen. Die Notenadresse bzw. der Anschlagwert wird dann übernommen.
Auf der Seite „Global P5: Drum Kit" rufen Sie bei gedrücktem [ENTER]-Taster mit der Tastatur die Einstellungen für die betreffende Notennummer auf.
Im Sampling-Modus können Sie den [ENTER]-Taster gedrückt halten und über die Tastatur den benötigten Index wählen.

Vorbereitung

Anschlüsse

Schalten Sie das Instrument vor Herstellen oder Lösen der Anschlüsse aus. Beachten Sie, dass unangemessenes Vorgehen Ihre Boxen beschädigen oder Fehlfunktionen bewirken kann.



1. Anschließen des Netzkabels

① **Schalten Sie die TRITON Extreme aus.**

② **Schließen Sie das beiliegende Netzkabel an die Buchse auf der Rückseite der TRITON Extreme an.**

③ **Verbinden Sie das andere Ende des Netzkabels mit einer Steckdose.**

Verwenden Sie ausschließlich das zum Lieferumfang der TRITON Extreme gehörige Netzkabel. Die Verwendung anderer Kabel könnte zu Schäden führen.

Schauen Sie außerdem nach, ob das Instrument überhaupt an eine Steckdose in Ihrer Gegend angeschlossen werden darf.

2. Anschließen der Analog-Ausgänge

Verbinden Sie Ihre Aktivboxen, den Verstärker oder Ihr Mischpult mit den Audio-Ausgängen der TRITON Extreme.

Wenn Sie die TRITON Extreme mit Ihrer Stereoanlage verbinden, beachten Sie, dass eine hohe Lautstärke die Boxen beschädigen könnte. Wählen Sie nie einen übertriebenen Wert.

○ **Schließen Sie die Buchsen AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R und/oder (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 & 4 an die INPUT-Buchsen der Aktivboxen, des Verstärkers usw. an.**

L/MONO und R sind die Hauptausgänge. Wenn Sie eine Stereoverbindung herstellen möchten, schließen Sie beide MAIN-Ausgänge (L/MONO und R) an. Verfügt Ihr Verstärker o.ä. nur über einen Eingang, so verbinden Sie diesen mit der Buchse (MAIN) L/MONO.

Wenn Sie die Einzelausgänge (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 und 4 für die Audio-Ausgabe verwenden möchten, schließen Sie diese an die Eingänge Ihres Mischpults an und verbinden Sie letzteres mit Ihrem Abhörsystem. Sie können z.B. für die externe Effektbearbeitung genutzt werden.
Wenn Sie beim Sampeln auch hören möchten, was die TRITON Extreme außer der Sequenz noch ausgibt, müssen Sie die Signalquelle auf die Ausgänge (INDIVIDUAL) 1 und 2 routen. Verbinden Sie die Buchsen (INDIVIDUAL) 1 und 2 mit dem Mischpult, um alle gewünschten Signale überwachen zu können.

Kopfhörer

○ **An die Kopfhörerbuchse der TRITON Extreme kann ein optionaler Kopfhörer angeschlossen werden.**

Die Kopfhörerbuchse der TRITON Extreme gibt immer dasselbe Signal aus wie die Buchsen (MAIN) L/MONO und R.

Anm. Wenn Sie vornehmlich mit den Einzelausgängen (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 und 4 arbeiten, müssen Sie diese natürlich mit einem Mischpult verbinden. Mindestens genauso wichtig ist jedoch, dass dann die Kopfhörerbuchse des Mischpults verwendet werden muss.

3. Anschließen analoger Signalquellen

Externe analoge Signalquellen können gesampelt, mit Effekt versehen und/oder direkt über die OUTPUT-Buchsen ausgegeben werden.

○ **Verbinden Sie Mikrofone oder die OUTPUT-Buchsen eines externen Gerätes mit den Buchsen AUDIO INPUT 1 und 2.**

4. Verwendung der Digital-Ein/Ausgänge

Digital-Ausgabe

Die an den Buchsen AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO und R anliegenden Signale können auch auf der digitalen Ebene zu einem DAT-Recorder, einem MD-Spieler oder einer Mehrspurmaschine übertragen werden. Das externe Gerät muss jedoch die Sampling-Frequenz 48kHz unterstützen.

○ **Für diese Verbindung brauchen Sie ein Glasfaserkabel, das Sie mit der S/P DIF OUT (MAIN)-Buchse und dem Digital-Eingang des DAT, MD bzw. der Mehrspurmaschine verbinden müssen.**

Die Lautstärke der Digital-Signale kann man nicht mit dem [VOLUME]-Regler ändern.

Digital-Eingabe

Die TRITON Extreme erlaubt außerdem die Digital-Eingabe von einem DAT-Recorder oder einer beliebigen Digital-Signalquelle (Sampling-Frequenz: 48kHz). Der Digital-Eingang ist stereo (L- und R-Kanal). Das hier anliegende Signal kann gesampelt, mit Effekten versehen und über die OUTPUT-Buchsen ausgegeben werden.

○ **Verbinden Sie ein Glasfaserkabel mit dem optischen Digital-Ausgang des DAT-Recorders usw. sowie der S/P DIF IN-Buchse.**

5. Anschließen von Pedalen

Anschließen eines Schwellpedals

Mit einem optionalen Schwellpedal können unterschiedliche Synthese- und Effektparameter beeinflusst werden.
Verbinden Sie ein optionales Schwellpedal von Korg wie z.B. das XVP-10 oder EXP-2 mit dem ASSIGNABLE PEDAL-Anschluss auf der Rückseite.
Die Funktion des Pedals definieren Sie mit dem Parameter Global: P2 „Foot Pedal Assign“ (☞S.90, RH S.165, 282).

Verwendung eines Fußtasters

Ein Fußtaster kann Funktionen wie das Sostenuto- oder Pianopedal simulieren, den Arpeggiator und Sequenzer starten und anhalten, Programs und Combinations selektieren, als Tap Tempo-Schalter fungieren usw.
Verbinden Sie einen optional erhältlichen Fußtaster von Korg wie z.B. den PS-1 mit dem ASSIGNABLE SWITCH-Anschluss auf der Rückseite.
Die Funktion des Fußtasters definieren Sie mit den Parametern Global: P2 „Foot Switch Assign“ und „Foot Switch Polarity“ (☞S.90, RH S.165, 281).

Anschluss eines Haltepedals

Ein Dämpferpedal ermöglicht die Erzeugung eines Halteeffekts während des Spielens.
Verbinden Sie ein optionales Haltepedal mit dem DAMPER-Anschluss der TRITON Extreme. Bei Verwendung eines DS-1H Pedals sind auch „Half Pedal“-Effekte (stufenlos) möglich.
Die Polarität und Empfindlichkeit des Pedals stellen Sie über die Parameter Global P2: Controller „Damper Polarity und Global P0 „Half Damper Calibration“ ein. (☞RH S.157, 165)

6. Einlegen und Entnehmen einer Karte (CF-Schacht)

In den CF-Schacht kann man eine CompactFlash- oder Microdrive-Karte schieben und diese zum Sichern der Song- und Sample-Daten verwenden.
Bei Verwendung einer Microdrive-Karte können die Sample-Daten direkt (ohne den Umweg des internen Speichers) extern gesichert werden.

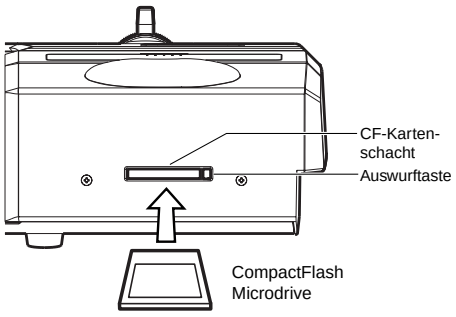
Der CF-Schacht der TRITON Extreme unterstützt kein „Hot Plugging“. Schalten Sie das Instrument aus, bevor Sie eine Karte entnehmen oder anschließen. Beim Ausschalten der TRITON Extreme werden alle intern gepufferten Sequenz- und Sample-Daten gelöscht. Daher raten wir dringend, die Speicherkarte vor Einschalten der TRITON Extreme in den CF-Schacht zu schieben, damit Sie nie in die Verlegenheit kommen, ein geniales Sample bzw. einen Song nicht sichern zu können.

Einlegen einer Speicherkarte

① **Schalten Sie die TRITON Extreme aus.**

② **Schauen Sie nach, ob die Auswurftaste des CF-Schachtes gedrückt zu sein scheint.**
Wenn sie heraus ragt, müssen Sie sie drücken.

③ **Schieben Sie die Microdrive- oder CompactFlash-Karte in den CF-Schacht.**
Legen Sie die Karte richtig herum ein: Das Etikett muss nach oben zeigen und die Anschlussleiste muss zum Schacht weisen.



④ **Drücken Sie die Karte vollständig in den Schacht.**

⑤ **Schalten Sie das Instrument ein.**

Anm. Schauen Sie nun zuerst nach, ob die Karte erkannt wird: Auf der Media Select-Seite des Media-Modus’ muss entweder „CF“ (CompactFlash) oder „MD“ (Microdrive) angezeigt werden. (☞S.119)
Wenn die Meldung „Unformatted“ erscheint, müssen Sie die Karte formatieren. Neue Karten bzw. solche, die Sie zuvor mit anderen Geräten verwendet haben, werden u.U. nicht von der TRITON Extreme erkannt und müssen also zuerst einmal formatiert werden. Wie man das macht, erfahren Sie auf S.119.

Entnehmen der Speicherkarte

① **Schalten Sie die TRITON Extreme aus.**

② **Drücken Sie die Auswurftaste des CF-Schachts auf der Rückseite und ziehen Sie sie nach außen.**

③ **Drücken Sie die Auswurftaste des CF-Schachts nach innen und ziehen Sie die Karte heraus.**

④ **Holen Sie die Karte vollständig aus dem Schacht.**
Lagern Sie die Karte in ihrer Verpackung und an einem empfohlenen Ort.

7. Anschließen eines USB-Gerätes

An die USB A-Buchse kann ein Datenträger mit USB-Port (z.B. Festplatte oder CD-R/RW-Brenner) angeschlossen werden, der sich zum Sichern/Laden von Daten verwenden lässt.

○ **Verbinden Sie die USB A-Buchse der TRITON Extreme mit dem USB-Anschluss des externen USB-Datenträgers.**

Wenn Sie den USB B-Anschluss der TRITON Extreme mit Ihrem Computer verbinden, können Sie den Rechner für den Datenaustausch verwenden. Diese Verbindung eignet sich außerdem für die MIDI-Kommunikation mit Sequenzprogrammen usw.

○ **Verbinden Sie den USB B-Anschluss der TRITON Extreme mit einem USB-Port des Computers.**

☞ Alles Weitere zur Arbeit mit USB-Geräten finden Sie auf RH S.325.

8. Anschließen eines MIDI-Geräts/Computers

Anschließen an MIDI-Geräte

Die Tastatur, die Spielhilfen, der Sequenzer usw. der TRITON Extreme können zum Steuern externer MIDI-Klangerzeuger verwendet werden. Umgekehrt lässt sich die Klangerzeugung der TRITON Extreme auch via MIDI ansteuern.

○ **Verbinden Sie die MIDI-Buchsen der TRITON Extreme über MIDI-Kabel mit den MIDI-Anschlüssen eines externen Instrumentes.**

☞ RH S.288 „MIDI-Anwendungen – Verwendung mit einem MIDI-Gerät oder Computer“

Anschließen an einen Computer

Was Sie auf der TRITON Extreme spielen sowie die Befehle der Spielhilfen und des Sequenzers können auch zu einem Computer übertragen werden (sofern er über einen MIDI-Schnittstelle verfügt). Umgekehrt lässt sich die Klangerzeugung der TRITON Extreme von einem Computer aus ansteuern.

○ **Verbinden Sie die MIDI-Buchsen der TRITON Extreme über MIDI-Kabel mit den Anschlüssen der MIDI-Schnittstelle an oder in dem Computer.**

○ **Verbinden Sie den USB B-Anschluss der TRITON Extreme mit einem USB-Port des Computers.**

☞ RH S.288 „MIDI-Anwendungen – Verwendung mit einem MIDI-Gerät oder Computer“

Bestimmte USB-MIDI-Schnittstellen können die SysEx-Befehle der TRITON Extreme unter Umständen nicht empfangen/senden.

9. Ein Wort zum Sonderzubehör

Die TRITON Extreme kann man mit mehreren Optionen nachrüsten, so dass sie noch vielseitiger wird. Genauer gesagt lassen sich folgende Dinge einbauen. Siehe außerdem RH S.319.

- EXB-MOSS-Synthesizer (DSP-Platine)
- DRAM SIMM (Speicherchips für den Sampler)

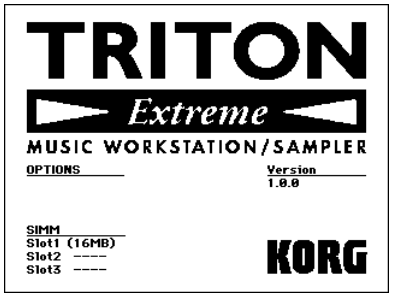
Ein- / Ausschalten

Kontrollieren Sie vor dem Einschalten, ob alle notwendigen Verbindungen (siehe „Anschlüsse“ ☞S.15) hergestellt wurden.

1. Einschalten

① **Drücken Sie den [POWER]-Taster, um das Instrument einzuschalten.**
Im Display werden die Bezeichnung Ihres Modells und Version der Betriebssoftware angezeigt.

(Die folgende Abbildung zeigt die ursprüngliche Begrüßungsanzeige. Die Software-Version kann ohne Vorankündigung geändert werden.)



② **Schalten Sie nun Ihren Verstärker oder Ihre Abhöranlage ein.**

③ **Stellen Sie mit dem [VOLUME]-Regler der TRITON Extreme eine angemessene Lautstärke und danach den Pegel der Abhöranlage oder des Stereoverstärkers ein.**

Schalten Sie das Instrument aus, bevor Sie eine CF-Karte entnehmen oder anschließen. Der CF-Schacht der TRITON Extreme unterstützt kein „Hot Plugging“.

2. Ausschalten

① **Stellen Sie den [VOLUME]-Regler und den Pegel der Abhöre bzw. des Stereoverstärkers auf Null.**

② **Schalten Sie Ihren Verstärker bzw. Ihre Abhöre aus.**

③ **Schalten Sie die TRITON Extreme durch Drücken des [POWER]-Schalters aus.**

Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange die Datensicherung im internen Speicher nicht beendet ist.

Wenn Sie es bereits ausschalten, während noch Daten verarbeitet werden, kann der Speichervorgang nicht ordnungsgemäß beendet werden. Aus Sicherheitsgründen initialisiert sich die TRITON Extreme dann bei der nächsten Inbetriebnahme. Das ist kein Grund zur Besorgnis.

Solange Daten gespeichert werden, zeigt das Display die Meldung „Now writing into internal memory“ an. In folgenden Fällen werden intern Daten gespeichert:

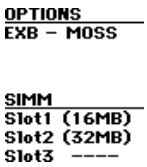
- Beim Speichern (Aktualisieren) eines Programs, einer Combination, der Global-Parameter, eines Drum Kits oder Arpeggio-Pattern.
- Beim Laden von Program-, Combination-, Global-, Drum Kit- oder Arpeggio-Daten im Media-Modus.
- Während des Empfangs von MIDI-Datenblöcken, die Program-, Combination-, Global-, Drum Kit- oder Arpeggio-Pattern enthalten.
- Bei Verwendung eines Menübefehls im Sampling-Modus („Move Sample“, „Move MS“, „Convert To Program“, „Time Slice“ usw.), der auch die Program- oder Drum Kit-Einstellungen betrifft.
- Beim Sampeln im Program-, Combination- oder Sequencer-Modus und Puffern der Daten im RAM-Speicher, während die Daten gleichzeitig zu einem Program verwurstet werden.

Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange es noch die CompactFlash-Karte usw. anspricht. Der betreffende Datenträger könnte dann nämlich unleserlich werden.

Anm. Mit „Power On Mode“ (Global P0: System Preference-Seite) können Sie dafür sorgen, dass beim Einschalten wieder die zuletzt verwendete Display-Seite aufgerufen wird. (☞S.90)

Display-Anzeigen bei eingebauten Erweiterungen oder erweitertem Sample-Speicher (SIMM)

Die TRITON Extreme erlaubt den nachträglichen Einbau von Erweiterungen und SIMMs (RAM-Speicher).
Beim Einschalten werden die installierten Erweiterungen angezeigt. Prüfen Sie nach dem Einbau einer Erweiterung diese Anzeige, um sicherzustellen, dass die Erweiterung erkannt wurde. Wenn die Erweiterung nach dem Einbau nicht angezeigt wird, wurde sie nicht korrekt installiert. Schalten Sie das Instrument aus und installieren Sie die Option erneut. (☞Wie man Optionen einbaut, erfahren Sie ab RH S.319.)



OPTIONS

EXB-MOSS: Die EXB-MOSS-Platine ist installiert.

SIMM

Slot 1...3 (MB):** Die SIMM -Steckplätze 1&2 enthalten ein Modul (RAM-Speicher). Die Speicherkapazität der SIMM-Module wird in Klammern angezeigt. Bei Auslieferung ist in Slot „1“ bereits ein SIMM mit 16MB installiert.

Spielen und Editieren von Programs

(Program-Modus)

Aufbau eines Programs

Ab Werk enthält die TRITON Extreme 1.344 Programs (sowie zusätzliche GM2-Variationen). Eigene Programs kann man erstellen, indem man die Werksklänge abwandelt oder einen Speicher initialisiert und alles selbst programmiert. Auch Programs können selbst erstellte Samples und Multisamples (RAM) bzw. Sample-Daten, die man im Media-Modus lädt, ansprechen. Es kann z.B. eine externe Signalquelle gesampelt werden, während die Wiedergabe läuft. Sie können aber auch Ihr Spiel (mit dem gewählten Program) sampeln.

Alle überschreibbaren Bänke (A–E und H–N) bieten je 128 Speicherplätze (insgesamt 1.536 Programs). Die Programs der Bänke G (sog. Capital-Klänge der GM2-Norm), g(1)–g(9) (Variation-Programs) und g(d) (Schlagzeug) können nicht überschrieben werden. Ab Werk enthalten die Bänke A–D und H–N Sounds.

Program-Bänke

Bank	Program-Nr.	Erklärung
A...D, H...M	000...127	Werks-Programs
E	000...127	Anwender-Programs (initialisiert)
F	000...127	MOSS-Programs
G	001...128	GM2 Capital-Programs
g(1)...g(9)	(☞VNL)	GM2-Klangvariationen
g(d)	(☞VNL)	GM2 Drum-Programs
N	000...127	Werks-Programs, Anwender-Programs (initialisiert)

☞ Alles Weitere zu den Werks-Programs finden Sie in der „VNL“.

Die Bank F steht erst nach Einbau einer optionalen EXB-MOSS Platine zur Verfügung.

„P0: Play“ ist der Name der Seite, auf der man Programs spielen und über den „Performance Editor“ elementare Klangparameter sowie die Arpeggiator-Einstellungen ändern kann.
Auf den Seiten P1: Edit-Basic–P9: Edit-Master Effect kann man die Klänge noch viel detaillierter verbiegen als auf der P0: Play-Seite.

Seitenaufbau des Program-Modus’

Seite	Erklärung
P0: Play	Anwahl von Programs, Verwendung des „Performance Editor“ für grobe Sound-Änderungen, Einstellungen für die Arpeggio-Pattern und den Sampling-Vorgang.
P1: Edit-Basic	Grundlegende Program-Parameter: Oszillatoren, Multisamples usw. Anwahl der Skala und Definieren der Spielhilfen.
P2: Edit-Pitch	Einstellungen im Zusammenhang mit der Tonhöhe, darunter die „Pitch EG“ (Hüllkurve).
P3: Edit-Filter	Einstellungen im Zusammenhang mit den Filtern, darunter die „Filter EG“ (Hüllkurve).
P4: Edit-Amp	Einstellungen im Zusammenhang mit der Stereoposition (Pan) und Lautstärke, darunter die „Amp EG“ (Hüllkurve).
P5: Edit-Common LFO	Einstellungen der beiden LFOs je Oszillator: LFO-Typ, Geschwindigkeit usw. (Auf den Pitch-, Filter- und Amp-Seiten kann man einstellen, wie intensiv die hier konfigurierten LFOs den betreffenden Aspekt beeinflussen.)
P6:	---
P7: Edit-Arpeggiator	Arpeggiator-Einstellungen. (Manche Parameter sind mit jenen der Seite „P0“ verknüpft und können hier wie dort eingestellt werden.)
P8: Edit-Insert Effect	Parameter und Anwahl der Insert-Effekte. Routing der Oszillatoren (Insert-Effekte, Hinwegpegel zu den Master-Effekten, Ausgangszuordnung), Valve Force-Einstellungen.
P9: Edit-Master Effect	Parameter und Anwahl der Master-Effekte. Einstellungen für den Master-EQ und die Valve Force-Schaltung.

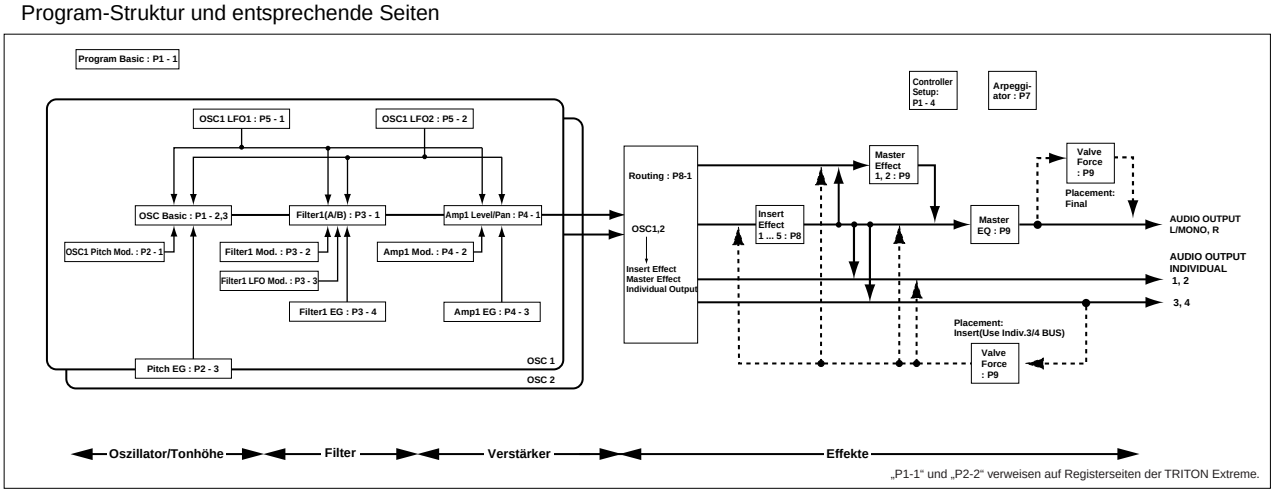
Anm. Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ (☞S.13).

Anm. Bank F ist nur verfügbar, wenn die optionale EXB-MOSS-Erweiterung installiert ist. Die Seiten- und Parameterstruktur der Programs von Bank F unterscheiden sich von jenen der übrigen Bänke. Siehe die Bedienungsanleitung der EXB-MOSS.

MIDI Im Program-Modus werden nur auf dem Global-Kanal MIDI-Daten gesendet und empfangen. Der Global-Kanal muss mit Global P1: MIDI „MIDI Channel“ eingestellt werden.

Anm. Selbst im Program-Modus kann man sampeln und „resampeln“ (☞S.80, BS S.22). Außerdem können die Effekte der TRITON Extreme zum Bearbeiten der über die Audio-Eingänge empfangenen Signale verwendet werden. (☞S.107, 111)

Program-Struktur und entsprechende Seiten


Program Basic : P1 - 1
OSC1 LFO1 : P5 - 1
OSC1 LFO2 : P5 - 2
OSC Basic : P1 - 2,3
Filter1(A/B) : P3 - 1
Amp1 Level/Pan : P4 - 1
OSC1 Pitch Mod. : P2 - 1
Filter1 Mod. : P3 - 2
Amp1 Mod. : P4 - 2
Filter1 LFO Mod. : P3 - 3
Filter1 EG : P3 - 4
Amp1 EG : P4 - 3
Pitch EG : P2 - 3
OSC 1
OSC 2
Routing : P8-1
OSC1,2
Insert Effect
Master Effect
Individual Output
Controller Setup: P1 - 4
Arpeggiator : P7
Insert Effect 1 ... 5 : P8
Master Effect 1, 2 : P9
Master EQ : P9
Valve Force : P9
Placement: Final
AUDIO OUTPUT L/MONO, R
AUDIO OUTPUT INDIVIDUAL 1, 2
3, 4
Placement: Insert(Use Indiv.3/4 BUS)
Valve Force : P9
Oszillator/Tonhöhe
Filter
Verstärker
Effekte
„P1-1“ und „P2-2“ verweisen auf Registerseiten der TRITON Extreme.

Spielen eines Programms P0: Play

Hier können Sie Programs spielen. Es können außerdem eine Reihe allgemeiner Parameter sowie der Arpeggiator editiert werden; ferner können Sie sampeln und Einstellungen für die Audio-Eingänge vornehmen.

Anwahl eines Programs

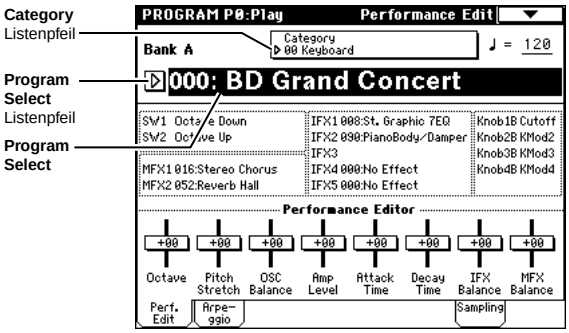
Programs können auf drei Arten angewählt werden. Die Arbeitsweise wird an anderer Stelle erklärt.

- **Verwendung der TRITON Extreme-Bedienelemente**
  Anwahl der Bank / des Program-Speichers
  Anwahl nach Klangkategorie
  Anwahl mit 10's Hold
- **Verwendung eines Fußtasters**
- **Empfang von Programmwechselbefehlen**

Anwahl von Programs auf der TRITON Extreme selbst

Anwahl der Bank / des Program-Speichers

① **Aktivieren Sie „Program Select".**
Wenn es noch nicht aktiv ist, wechseln Sie zur Program P0: Play-Seite und drücken das „Program Select"-Feld.



② **Wählen Sie mit den VALUE-Bedienelementen das benötigte Program.**
Programs können mit folgenden Bedienelementen aufgerufen werden:
- Drehen Sie am [VALUE]-Rad.
- Drücken Sie den [▽]- oder [△]-Taster.
- Geben Sie mit den Zifferntastern [0]–[9] die Speichernummer ein und bestätigen Sie mit dem [ENTER]-Taster.

③ **Mit den Tastern BANK [A]–[N] können Sie andere Bänke aufrufen.**
Wenn sich das benötigte Program in einer anderen Bank befindet, muss man die zuerst aufrufen. (Der gedrückte Banktaster leuchtet und links neben der Speichernummer erscheint der Bankbuchstabe.)
Wenn Sie z.B. Bank B verwenden möchten, müssen Sie den BANK [B]-Taster drücken. (Der [B]-Taster leuchtet und links neben der Speichernummer erscheint „Bank B".)

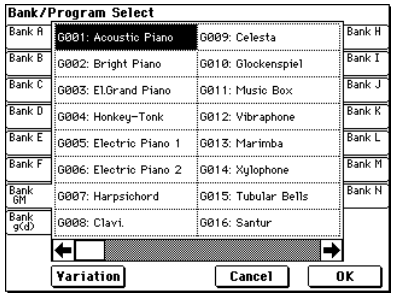
Anm. Der [F]-Taster ist nur belegt, wenn die optionale EXB-MOSS-Erweiterung installiert ist.

Anm. Im Falle der GM-Bank wählen Sie durch wiederholtes Drücken des [G]-Tasters der Reihe nach folgende Bänke: G→g(1)→g(2)→g(3)→g(4)→(5)→g(6)→g(7)→g(8)→g(9)→g(d)→G ... (Die Diode leuchtet und oben links im Display erscheint die Bezeichnung der Bank: G, g(1)–g(9) oder g(d).)

Anwahl innerhalb einer Bank

Bei Bedarf kann das benötigte Program auch über eine nach Bänken sortierte Liste gewählt werden.

① **Drücken Sie den „Program Select"-Listenpfeil.**
Nun erscheint ein übersichtlich unterteiltes „Bank / Program Select"-Menü.



In unserem Beispiel ist Bank G gewählt. In der Mitte erscheinen die Namen der Programs von Bank G.

Anm. Der **Variation**-Button wird nur angezeigt, wenn Bank G gewählt ist. Bei wiederholtem Drücken dieses Buttons rufen Sie der Reihe nach folgende Bänke auf: G→g(1)→g(2)…g(8)→g(9)→G…

② **Drücken Sie ein Register links oder rechts neben der Tabelle, um die zugeordnete Bank zu wählen.**

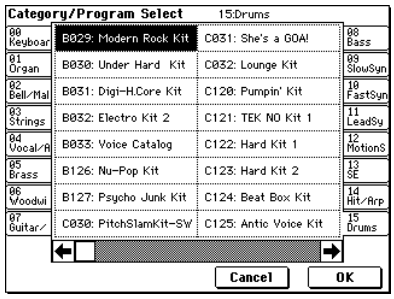
③ **Drücken Sie einen Program-Namen in der Mitte, um das benötigte Program zu wählen.**
Der Name dieses Programs wird invertiert dargestellt.

④ **Wenn Sie das benötigte Program gefunden haben, drücken Sie den OK-Button, um die Übersicht wieder zu schließen.**
Wenn Sie stattdessen den Cancel-Button drücken, wird das neue Program nicht übernommen. Vielmehr wird wieder das vor Aufrufen der Liste gewählte Program verwendet.

Anwahl nach Kategorien

Programs lassen sich auch über Klangkategorien wie „Keyboard", „Organ", „Bass" und „Drums" wählen. Ab Werk sind die vorbereiteten Programs in 16 Kategorien unterteilt.

① **Drücken Sie den „Category"-Listenpfeil.**
Nun erscheint ein übersichtlich unterteiltes „Category / Program Select"-Menü.



In unserem Beispiel ist die Kategorie „15: Drums" gewählt. In der Fenstermitte werden alle Programs dieser Kategorie aufgelistet.

② **Drücken Sie ein Register links und oder rechts, um eine andere Kategorie zu wählen.**
Der vollständige Name dieser Kategorie wird nun oben rechts angezeigt.

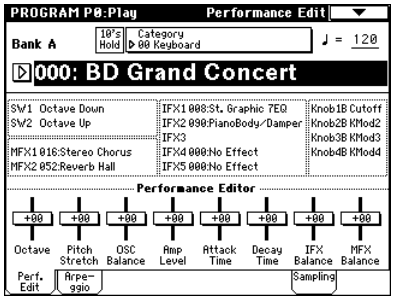
③ **Drücken Sie einen Program-Namen in der Mitte, um das benötigte Program zu wählen.**
Der Name dieses Programs wird invertiert dargestellt.

④ **Wenn Sie das benötigte Program gefunden haben, drücken Sie den OK-Button, um die Übersicht wieder zu schließen.**
Wenn Sie stattdessen den Cancel-Button drücken, wird das neue Program nicht übernommen. Vielmehr wird wieder das vor Aufrufen des Fensters gewählte Program verwendet.

Verwendung von 10's HOLD für die Program-Anwahl

Mit dem [./10's HOLD]-Taster kann die „10's Hold"-Funktion aktiviert werden (im Display erscheint dann das 10's Hold-Symbol). Das bedeutet, dass die Zehnerstelle verriegelt wird, so dass man mit einem Zifferntaster ein anderes Program der aktuellen Zehnergruppe wählen kann. Bei Drücken eines Zifferntasters ändert sich die Einerstelle. In diesem Modus können Sie mit [△][▽] eine andere Zehnerstelle wählen.

① **Drücken Sie den [./10's HOLD]-Taster, damit im Display „10's Hold" erscheint.**
Die Zehnerstelle ist nun verriegelt (gesperrt).



② **Drücken Sie einen Zifferntaster [0]–[9], um ein anderes Program der aktuellen Zehnergruppe zu wählen.**

③ **Nun können Sie mit [△][▽] eine andere Zehnerstelle wählen.**

④ **Um die 10's HOLD-Funktion wieder auszuschalten, müssen Sie [./10's HOLD] noch einmal drücken (10's Hold verschwindet dann wieder).**

Program-Anwahl mit einem Fußtaster

Combinations können auch mit einem optionalen Fußtaster (z.B. Korg PS-1) aufgerufen werden, den man zu diesem Zweck mit der ASSIGNABLE SWITCH-Buchse verbindet und dem man die „Program Up / Down"-Funktion zuordnet. (☞S.90)

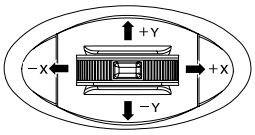
Program-Anwahl via MIDI

MIDI-Programmwechselbefehle („Program Changes") eines externen MIDI-Gerätes können ebenfalls zum Aufrufen von TRITON Extreme-Programs verwendet werden (☞RH S.290).

Verwendung der Spielhilfen

Die TRITON Extreme verfügt über einen Joystick, einen [SW1]- und [SW2]-Taster sowie die REALTIME CONTROL-Regler [1], [2], [3], [4] für die Echtzeitbeeinflussung der Klangfarbe, Tonhöhe, Lautstärke und Effekte (d.h. während Sie spielen).
Diese Spielhilfen stehen selbstverständlich beim Spielen zur Verfügung.

Joystick



JS(+X): Bewegen Sie den Joystick nach rechts, um einen Effekt zu erzielen.
Normalerweise wird hierbei die Tonhöhe nach oben gebeugt (Pitch Bend).

JS(–X): Bewegen Sie den Joystick nach links.
Normalerweise die Tonhöhe dann nach unten gebeugt (Pitch Bend).

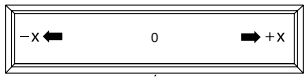
JS(+Y): Bewegen Sie den Joystick zur Rückseite des Instruments.
Normalerweise ändert sich dann die Intensität des Oszillator-LFOs (Vibrato).

JS(–Y): Bewegen Sie den Joystick zu sich hin.
Normalerweise wird dann die Intensität des Filter-LFOs beeinflusst („WahWah"-Effekt).

Anm. Mit der Lock-Funktion für die Taster [SW1] oder [SW2] können Sie einen Effekt auch „einfrieren". Er wird dann auch nach Loslassen des Joysticks beibehalten. Wie man das macht, erfahren Sie unter „Die 'Lock'-Funktion" auf der nächsten Seite.

Anm. Sie können den Joystick auch für die „Alternate Modulation" oder die dynamische Effektmodulation verwenden, um Program- oder Effektparameter zu steuern.

Ribbon Controller

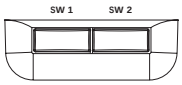


Schieben Sie einen Finger von links nach rechts und umgekehrt über das Band.
Normalerweise werden hierdurch Tonhöhe, Lautstärke, Filter o.ä. gesteuert.

Anm. Mit der Lock-Funktion der Taster [SW1] oder [SW2] können Sie einen Effekt auch „einfrieren". Der wird dann auch nach Freigabe des Ribbon Controllers beibehalten. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwendung der 'Lock'-Funktion" weiter unten.

Anm. Auch den Ribbon können Sie als alternativen bzw. dynamischen Effektmodulator verwenden, um Program- oder Effektparameter zu steuern.

SW1, SW2



Diese Taster können Sie für die Alternativmodulation oder die dynamische Effektmodulation verwenden, um Program- oder Effektparameter zu steuern.

Weiterhin lassen sich die Taster verwenden, um die Fußlage (Oktave) zu ändern, das Portamento ein- oder auszuschalten oder die aktuellen Aftertouch- oder Ribbon Controller-Einstellungen einzufrieren (**Lock**).

Die Arbeitsweise der beiden Taster [SW1] und [SW2] kann auf zwei Arten eingestellt werden: **Toggle** bewirkt, dass die zugewiesene Funktion bei jedem Drücken ein- bzw. ausgeschaltet wird, während **Momentary** eine Funktion aktiviert, solange der Taster gedrückt ist.

Anm. Im Program-Modus werden die Funktionen der Taster [SW1] und [SW2] auf der Seite P0: Play, Performance Edit definiert.

Anm. Wenn Sie ein Program oder eine Combination speichern, wird der Status der Taster [SW1] und [SW2] ebenfalls gesichert.

Anm. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Funktion des [SW1]- und [SW2]-Tasters“ (☞S.129).

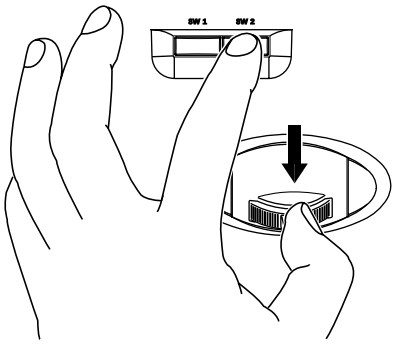
Verwendung der ‘Lock’-Funktion (Beispiele)

Joystick

① **Wählen Sie das Program „J001: Acoustic Piano“ und fangen Sie an zu spielen.**
Programs kann man nur im Program-Modus wählen. Drücken Sie in jenem Modus den BANK [J]-Taster, den Zifferntaster [1] und anschließend den [ENTER]-Taster.

② **Ziehen Sie den Joystick zu sich hin (–Y).**
Die Modulation ist nun deutlich hörbar. Außerdem wird der Klang mit mehr Resonanz versehen und klingt „ausgefallener“.

③ **Halten Sie den Joystick in dieser Stellung und betätigen Sie den Taster [SW2]** (der [SW2]-Taster leuchtet)**.**
Diese Einstellung wird nun gehalten (**Lock-Funktion**).



④ **Geben Sie den Joystick frei und spielen Sie auf der Tastatur.**
Die Klangfarbe ändert sich bei Rückkehr des Joysticks also nicht (selbe Klangfarbe wie bei Drücken des [SW2]-Tasters). Eventuelle Joystick-Bewegungen zur Geräterückseite haben keinen Einfluss auf den Klang.

⑤ **Drücken Sie den [SW2]-Taster, um die Lock-Funktion zu deaktivieren.**

Ribbon Controller

Wählen Sie das Program „J001: Acoustic Piano“.

① **Drücken Sie den [SW2]-Taster** (der [SW2]-Taster leuchtet).

② **Bewegen Sie einen Finger auf dem Ribbon nach links oder rechts.**
Mit einer „+X“-Bewegung (rechts) machen Sie den Klang heller. Eine „–X“-Bewegung macht den Klang hingegen dumpfer.

③ **Geben Sie den Ribbon wieder frei.**
Die Änderung der Klangfarbe wird nun beibehalten **(Lock-Funktion)**.

④ **Drücken Sie den [SW2]-Taster, um die Lock-Funktion zu deaktivieren.**

Anm. Im Display erscheint für SW2 die Meldung „**JS–Y & Ribbon Lock**“. Das bedeutet, dass der [SW2]-Taster momentan zum Einfrieren der –Y-Funktion des Joysticks und des Ribbons dient (☞RH S.279). Für diesen Taster wurde der **Toggle**-Modus gewählt.

Wenn Sie den Joystick in die –Y-Richtung schieben, den [SW2]-Taster drücken und eben über den Ribbon „rubbeln“, werden sowohl der Joystick- als auch der Ribbon-Wert gehalten.

Anm. In zahlreichen Programs fungiert der [SW2]-Taster als Riegel (Lock) der –Y-Joystick-Position und des Ribbons.

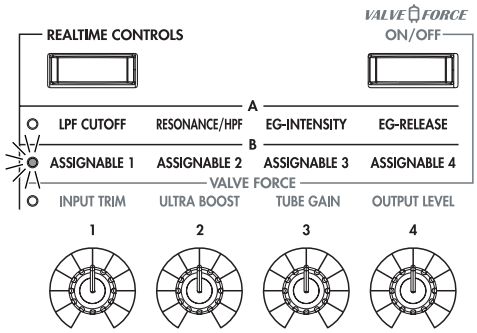
Anm. Die Lock-Funktion ist auch für den Aftertouch belegt. Wenn Sie [SW1] oder [SW2] die „**After Touch Lock**“-Funktion zuordnen, können Sie die per Aftertouch erzielte Modulation einfrieren, indem Sie beim „Nachdrücken“ den [SW1]- bzw. [SW2]-Taster betätigen.

Anm. Alles Weitere zu den Schaltfunktionen von [SW1] und [SW2] finden Sie auf RH S.279.

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4]

Mit diesen Reglern können Sie die Filterfrequenz und -resonanz, die Verstärker- und Filterhüllkurven, die Lautstärke und Stereoposition oder die Tonhöhenmodulation (per LFO), die Send-Pegel für die Master-Effekte u.a. steuern. Außerdem dienen diese Regler zum Einstellen der Valve Force-Parameter.

① **Drücken Sie den [REALTIME CONTROLS]-Taster, um den Reglermodus zu wählen.**
Bei jeder Betätigung des Tasters werden abwechselnd Modus „A“, Modus „B“ und der „Valve Force“-Modus gewählt. Die zugehörige Diode leuchtet.



② **Drehen Sie an einem Regler, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.**

☞ Weitere Hinweise zu den beeinflussten Aspekten finden Sie auf BS S.6.

[VALUE]-Regler

Wenn Sie auf der Program P0: Play-Seite die Program- bzw. auf der P0: Play-Seite im Combination-Modus die Combination-Nummer wählen, können Sie den [VALUE]-Regler als Modulationsquelle für die alternative oder dynamische Effektmodulation verwenden und Program- oder Effektparameter steuern.

Tastatur

Anschlagdynamik (Velocity)

Auch die Stärke Ihres Tastenanschlags kann den Klang modulieren.
Normalerweise werden dann die Lautstärke oder die Hüllkurvengeschwindigkeit oder -intensität (EG) moduliert.

After Touch

Der Klang kann auch durch Druckausübung auf die Tastatur nach dem eigentlichen Anschlag beeinflusst werden.
Normalerweise werden dann die Lautstärke, die Klangfarbe (Filterfrequenz) oder die LFO-Intensität moduliert.

Notennummer

Die Notennummer (d.h. die Tonhöhe der gespielten Noten) kann ebenfalls zum Steuern bestimmter Parameter verwendet werden.
Normalerweise werden dann die Lautstärke, die Klangfarbe (Filterfrequenz) oder die LFO- oder die EG-Intensität moduliert.

Anm. Diese Funktion können Sie als Modulationsquelle für die alternative oder dynamische Effektmodulation verwenden und so Program- oder Effektparameter steuern.

Pedale / Fußtaster

Haltepedal

Sie können ein optional erhältliches Haltepedal (wie das Korg DS-1H) an die TRITON Extreme anschließen. Das DS-1H arbeitet mit „Half Pedal"-Charakteristik (d.h. stufenlos). Diese stufenlose Steuerung ist mit anderen Pedalen nicht möglich.

Definierbarer Fußtaster (Assignable Foot Switch)

Sie können einen optional erhältlichen Fußtaster wie den Korg PS-1 an die ASSIGNABLE SWITCH-Buchse anschließen und damit Funktionen ein- / ausschalten.
Die Funktion des Fußtasters kann mit Global P2: Controller „Foot Switch Assign" (☞S.90) definiert werden.

Zuweisbares Schwellpedal (Expression)

Sie können ein optionales Schwellpedal von Korg (beispielsweise ein EXP-2 oder XVP-10 EXP / VOL) an die ASSIGNABLE PEDAL-Buchse anschließen und zur Steuerung verwenden.

Die Funktion des Schwellpedals kann mit Global P2: Controller „Foot Pedal Assign" (☞S.90) definiert werden.

Einfache Editierung von Programs

Das 'Performance Edit'-Register

Mit den acht Reglern des Performance Editors können relativ allgemeine Klangaspekte der Seiten Program P1–9 geändert werden.

☞ Weitere Hinweise zu den beeinflussten Aspekten finden Sie auf BS S.6 und RH S.2.

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4]

☞ Weitere Hinweise zu den beeinflussten Aspekten finden Sie auf BS S.6.

Einfache Editierung des Arpeggiators

'Arpeggio'-Register

Hier können Sie Arpeggio-Pattern wählen und in Echtzeit beeinflussen.

ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster, [TEMPO]-Regler, [GATE]- und [VELOCITY]-Regler

Mit dem ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster kann der Arpeggiator ein- / ausgeschaltet werden.
Die Regler ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE] und [VELOCITY] dienen zum Einstellen des Tempos, der Notendauer und der Anschlagwerte der Arppeggio-Noten.

Editierung von Programs

Die werksseitig vorbereiteten Programs (Bänke A–D, H–N) der TRITON Extreme können abgewandelt und zu neuen Programs umfunktioniert werden. Sie könnten aber auch alles selbst programmieren und dafür ein initialisiertes Program (Bank E oder N) verwenden.
Auf der P0: Play-Seite können bereits grundlegende Dinge eingestellt werden. Auf den Seiten P1: Edit-Basic–P9: Edit-Master Effect hingegen können Sie richtig ans Eingemachte gehen.

Wenn Sie ein editiertes Program im internen Speicher sichern möchten, müssen Sie die „Write"-Funktion ausführen. (☞S.114)
Editierte oder selbst erstellte Programs können in einem der insgesamt 1.536 Program-Speicher (Bänke A–E, H–N) gesichert werden. Außerdem lassen sich die Programs auf externen Datenträgern archivieren. (☞S.117)

Anm. Die Parameter der Seiten P1: Edit-Basic–P5: Edit Common LFO sind sowohl für Oszillator 1 als auch für Oszillator 2 belegt und können bei Bedarf mit dem „Copy Oscillator"-Menübefehl kopiert werden. Diese Funktion ist beispielsweise dann praktisch, wenn beide Oszillatoren nahezu die gleichen Einstellungen haben sollen.

Die drei grundlegenden Klangaspekte

Alle Klänge lassen sich in drei Aspekte zerlegen: **Tonhöhe**, **Klangfarbe** und **Lautstärke**.

Auf der TRITON Extreme lassen sich diese Aspekte mit den Blöcken **Pitch**, **Filter** und **Amplifier** einstellen. Mit den Pitch-Parametern beeinflussen Sie also die Tonhöhe, mit den Filter-Einstellungen die Klangfarbe und mit den Amplifier-Einstellungen die Lautstärke.

Mit **Oscillator** (**Oscillator**: P1: Edit-Basic-Parameter) können Sie die Wellenform (**Multisample**) wählen, welche den Grundklang bestimmt. Mit den Parametern **Pitch** (**Pitch**: P2: Edit-Pitch), **Filter** (**Filter**: P3: Edit-Filter) und **Amp** (**Amplifier**: P4: Edit-Amp) können demnach die wichtigsten Klangaspekte eingestellt werden.

Dieser fast fertige Sound lässt sich dann noch mit den **Insert-Effekten** (P8: Edit-Insert Effect), **Master-Effekten**, dem **Master-EQ** und der **Valve Force**-Schaltung anhübschen (P9: Edit-Master Effect).

Und wenn Sie dann auch den **Arpeggiator** (P7: Edit-Arpeggiator.) und die **Spielhilfen** (P1: Edit: Basic, Control Setup) definiert haben, darf Ihr Sound-Gebilde den Ehretitel „Program" tragen.

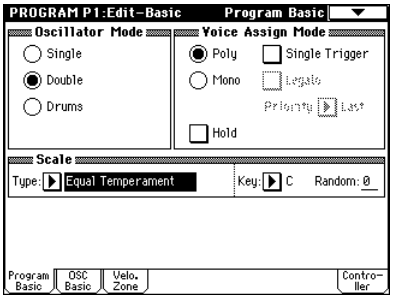
Die Compare-Funktion

Wenn Sie auf den Seiten P1–P9 den [COMPARE]-Taster betätigen, leuchtet er und die ursprünglichen Einstellungen des Programs, die unter der selektierten Nummer gespeichert waren, werden wiederhergestellt.
Betätigen Sie den [COMPARE]-Taster erneut (er erlischt), um wieder die editierte Fassung aufzurufen.
Wenn Sie eine Einstellung ändern, während der [COMPARE]-Taster leuchtet, erlischt der Taster. Die vorige editierte Fassung kann nun nicht wiederhergestellt werden.

Oszillatoreinstellungen
P1: Edit-Basic

Die wichtigsten Oszillatorparameter befinden sich auf der Seite P1: Edit-Basic. Die TRITON Extreme bietet zwei Oszillatoren. Sie können für jeden der beiden eine Grundwellenform (**Multisample**) wählen und die Tonhöhe einstellen. Zu den Wellenformen der TRITON Extreme gehören Naturklänge wie z.B. Klavier ebenso wie Synthesizer-Klänge. Multisamples reproduzieren die Obertonstruktur und den Frequenzgehalt eines Klangs und tragen entscheidend zur „Echtheit“ eines Sounds bei.

Program Basic-Seite



Oscillator Mode

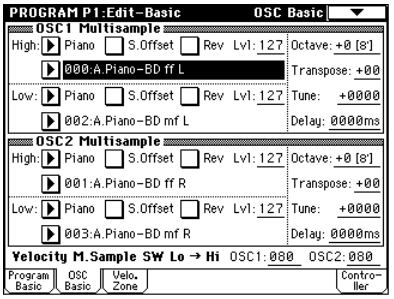
Hier stellen Sie den Oszillator-Modus ein. Im „**Single**“-Modus wird nur ein, im „**Double**“-Modus werden hingegen zwei Oszillatoren verwendet. Die maximale Polyphonie beträgt im**Single**-Modus **60** und im **Double**-Modus **30** Stimmen. Wählen Sie „**Drums**“, wenn Sie ein Schlagzeug-Programm erstellen möchten, das ein Drum Kit anspricht. Im Drums-Modus beträgt die Polyphonie in der Regel **60 Noten**.

Anm. Bei Anwahl bestimmter Multisamples kann die maximale Polyphonie bis zu **120** (**Single**), **60** Stimmen (**Double**) bzw. **120** Stimmen betragen. (☞S.12)

Voice Assign Mode

Hier bestimmen Sie, ob das Program monophon (**Mono**) oder polyphon (**Poly**) gespielt werden kann. Wählen Sie **Poly**, wenn Sie auch Akkorde spielen möchten. Wenn Sie **Mono** wählen, erklingt selbst dann nur eine Note, wenn Sie Akkorde spielen. Normalerweise wird hier die Einstellung **Poly** gewählt, allerdings kann **Mono** für bestimmte Sounds (z.B. Synthibässe und Solo-Synthesizerklänge) effektiver sein. Probieren Sie beide Einstellungen aus.

OSC Basic-Seite



Auf dieser Seite wählen Sie ein Multisample für den Oszillator. Die TRITON Extreme enthält 962 Multisamples. (☞VNL) Außerdem kann die TRITON Extreme Multisamples verwenden, die Sie im Sampling-Modus erstellt haben.

Anwahl eines Multisamples

Das gewählte Multisample bestimmt den Klangcharakter des Programs.

○ **Wählen Sie mit „High MS Bank“ die Multisample-Bank und mit „High Multisample“ die Wellenform.**

Die internen Multisamples können nur gewählt werden, wenn Sie „**High MS Bank**“ nicht auf **RAM** stellen. Wählen Sie für „**High MS Bank**“ **RAM**, so kann die TRITON Extreme die im Sampling-Modus erstellten oder im Media-Modus geladenen Multisamples ansprechen. Wählen Sie für „High multisample“ eine Nummer 000–999.

Multisample-Bank

MS Bank	MB	Nr.	Erklärung
ROM	32	000–424	Werks-Multisamples der „TRITON Classic“
RAM	96	000–999	RAM-Multisamples (die man im Sampling-Modus erstellt oder im Media-Modus lädt)
Piano	16	000–003	Preset-Multisamples eines Stereo-Klavierklangs
New1	16	000–007	Preset-Multisamples eines Stereo-Klavierklangs und Chors
New2	16	000–048	Preset-Multisamples von Orgeln, Soloblässern, elektrischen und akustischen Gitarren, elektrischen und akustischen Bässen usw.
Best	16	000–046	Preset-Multisamples von E-Pianos, Clavi, Blechbläsern, Holzbläsern, Chor, Schlagzeug usw.
OrchS	16	000–112	Preset-Multisamples von Orchesterstreichern
OrchB	16	000–079	Preset-Multisamples von Orchester-Blechbläsern, -Holzbläsern, -Schlagzeug, Harfe usw.
Vint	16	000–157	Preset-Multisamples von Analog-Synthesizern
Synth	16	000–077	Preset-Multisamples für House- und Trance-Musik

Anm. Wenn Sie für „High MS Bank“ ROM wählen, können Sie auch den Listenpfeil drücken, damit die Multisamples im internen ROM anhand von 15 Kategorien angezeigt werden. Verwenden Sie die Register rechts und links der Liste, um zunächst eine Kategorie und dann das gewünschte Multisample zu wählen.

High Multisample und Low Multisample

Jedem Oszillator können zwei Multisamples zugeordnet werden: „*High*“ und „*Low*“. Die Umschaltung zwischen diesen beiden erfolgt über den Anschlag (d.h. sie richtet sich nach der Kraft, mit der Sie die Tasten drücken). Dafür haben wir uns einen wunderschönen Namen ausgedacht: „**Velocity Multisample Switching**“.

① **Ordnen Sie „High Multisample“ und „Low Multisample“ unterschiedliche Multisamples zu.**

② **Stellen Sie für „Velocity M.Sample SW Lo→Hi“ den gewünschten Wert ein.**
Alle gespielten Noten mit einem Anschlagwert unter dem eingestellten Schwellenwert steuern das Low-Multisample an; Anschlagwerte ab und über diesem Wert steuern hingegen das High-Multisample an.
Wenn Sie „**Velocity M.Sample SW Lo→Hi**“ z.B. auf „100“ stellen, hören Sie bei leichtem Anschlag das „Low Multisample“ und erst bei relativ starkem Anschlag das „High Multisample“.

③ **Stellen Sie über die Parameter „Lvl“ (Level) für die Multisamples *„High“* und *„Low“* die Lautstärkebalance ein.**
Wenn Sie diese Funktion nicht nutzen möchten, wählen Sie für den Parameter „**Velocity M.Sample SW Lo→ Hi**“ den Wert **001**. Dann wird nur das „*High*“-Multisample angesteuert.

„Rev (Reverse)“-Kästchen

Wenn dieses Kästchen **markiert** ist, wird das Multisample rückwärts abgespielt. Diese Funktion kann interessante Effekte erzeugen. In der Regel sollte das Kästchen nicht markiert sein.

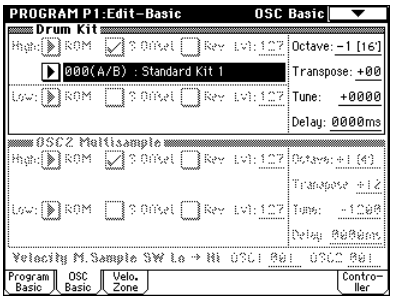
● Wenn „Oscillator Mode“= Double

Um auch OSC2 verwenden zu können, müssen Sie „**Oscillator Mode**“ (Program Basic-Seite) auf „**Double**“ stellen.
Genau wie OSC1 können Sie auch Oszillator 2 ein „*High*“- und „*Low*“-Multisample zuordnen.

Die Tonhöhe der beiden Oszillatoren kann separat eingestellt werden. Wenn Sie für beide Oszillatoren die gleiche Wellenform verwenden und leicht unterschiedliche Einstellungen für den Parameter „Tune“ wählen, werden die beiden Oszillatoren leicht gegeneinander verstimmt, wodurch der Klang voller wird.

Anm. Mit dem Menübefehl „Copy Oscillator“ können sie die Einstellungen eines Oszillators zum anderen kopieren.

● Wenn „Oscillator Mode“= Drums

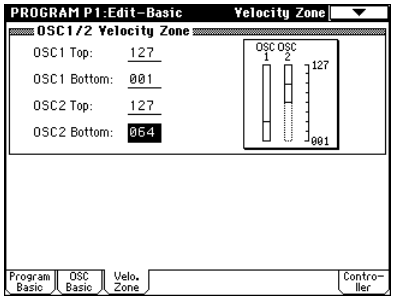


Stellen Sie **Oscillator Mode** (Program Basic-Seite) auf „**Drums**“. Wenn Sie diese **Drums**-Einstellung wählen, können Sie ein Drum-Program erstellen.
Dann wird statt eines Multisamples ein Drum Kit angesprochen. Die TRITON Extreme bietet 50 vorprogrammierte Drum Kits, die bereits eine Vielzahl von Musikstilen abdecken. (☞VNL)
An dieser Stelle können Sie ein Drum Kit lediglich wählen. Editiert und erstellt werden Drum Kits auf der Seite Global P5: Drum Kit (☞S.92)

Ein Oszillator kann folgende Multisamples oder Drum Kits ansprechen:

- Preset-Multisamples (siehe die Tabelle auf der vorigen Seite)
- Multisamples, die Sie selbst erstellt haben (RAM)
  (Man kann ein im Sampling-Modus erstelltes bzw. im Media-Modus geladenes Multisample und die dazugehörigen Samples in einem Program verwenden.)
- 9 interne Drum Kits (ROM)
- 144 User Drum Kits, die im Global-Modus programmiert werden.
  (Selbst erstellte oder geladene Schlagzeug-Samples kann man ebenfalls einem Drum Kit zuordnen. Für jede Taste / Note kann man außerdem das Filter und den Verstärker (Amp), das gewünschte Effekt- und Ausgangs-Routing einstellen.)

Velocity Zone-Seite



Hier können Sie den Bereich der Anschlagdynamik festlegen, innerhalb dessen die Oszillatoren 1 und 2 wiedergegeben werden. Im oben gezeigten Beispiel wurden diese Bereiche wie folgt festgelegt:

- OSC1 wertet alle Anschlagwerte aus.
- OSC2 wird nur bei relativ hartem Anschlag (ab dem Wert „64“) angesteuert.
- Dies ist auch eine Art „Velocity Multisample Switching“, kann aber gleichzeitig mit jenem verwendet werden (☞„High Multisample, Low Multisample“). Stellen Sie für dieses Beispiel „**OSC1**“ („Velocity M.Sample SW Lo→Hi“) auf **032** und „**OSC2**“ auf **096**. Die Einstellungen werden anhand vertikaler Linien im Display veranschaulicht.

  In unserem Beispiel gäbe es dann die folgenden vier Möglichkeiten:

Anschlagwerte 001–031:	Sie hören nur das Low-Multisample von OSC1.
Anschlagwerte 032–063:	Nur das High-Multisample von OSC1.
Anschlagwerte 064–095:	High-Multisample von OSC1 und Low-Multisample von OSC2.
Anschlagwerte 096–127:	High-Multisample von OSC1 und Low-Multisample von OSC2.

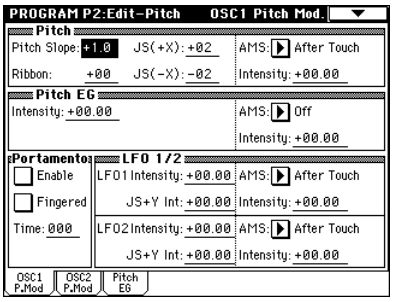
Controller Setup-Seite

Auf dieser Registerseite können Sie die Funktion der Taster [SW1] und [SW2] sowie des B-Modus’ der REALTIME CONTROLS-Regler [1]–[4] definieren (☞S.129, RH S.14, 279, 280).

Pitch-Parameter P2: Edit-Pitch

Auf dieser Seite legen Sie tonhöhebezogene Einstellungen für das Multisample fest, das Sie für den Oszillator selektiert haben. Die Tonhöhenhüllkurve (EG) und der Tonhöhen-LFO gestatten eine Änderung mit zeitlichem Verlauf. Die OSC1 P.Mod-Seite wird verwendet, wenn man „**Oscillator Mode**“ auf **Single** oder **Drums** stellt.

OSC1 Pitch Mod.-Seite



Pitch

Die Parameter „**JS (+X)**“ und „**JS(–X)**“ legen das Intervall der Tonhöhenbeugung fest, die auftritt, wenn Sie den Joystick auslenken bzw. Pitch Bend-Befehle senden. Bei „**+12**“ kann die Tonhöhe um maximal eine Oktave nach oben gebeugt werden. Wählen Sie „**–12**“, so kann die Tonhöhe um maximal eine Oktave nach unten gebeugt werden.

„**Ribbon**“ verweist auf das maximale Tonhöhenintervall, das mit dem Steuerbefehl CC16 erzielt werden kann. Dieser Befehl wird beispielsweise auch vom Ribbon Controller einer anderen TRITON Extreme via MIDI gesendet. „**+12**“ bedeutet, dass die Tonhöhe angehoben wird, wenn Sie den Finger auf dem Ribbon nach rechts bewegen. Bewegen Sie den Finger ganz nach links, so wird die Tonhöhe um eine Oktave abgesenkt.

Pitch EG

Wenn Sie für „**Intensity**“ den Wert „**+12.00**“ wählen, kann die Hüllkurve (EG) der „Pitch EG“-Seite die Tonhöhe um maximal ±1 Oktave ändern.

Portamento

Wenn „**Enable**“ **markiert** ist, ist die Portamentofunktion aktiv.
Diese Funktion bewirkt, dass beim Anschlagen einer Taste, ohne die zuvor angeschlagene loszulassen, ein gradueller Übergang zwischen den beiden Tonhöhen erzeugt wird.
Mit dem „**Time**“-Parameter steuern Sie die Portamento-Geschwindigkeit. Je größer der Parameterwert, desto länger dauert der Übergang. Wählen Sie hier den Wert „**000**“, so erfolgt der Übergang sofort.

Anm. Wenn „**Porta.SW CC#65**“ als Funktion des Tasters [SW1] oder [SW2] definiert ist, kann das Portamento mit dem betreffenden Taster ([SW1] oder [SW2]) ein- und ausgeschaltet werden.

LFO 1/2

Der LFO wird zur zyklischen Modulation der Tonhöhe verwendet (**Vibrato-Effekt**).

Mit „**LFO 1/2 Intensity**“ bestimmen Sie, wie stark der auf der P5: Edit-Common LFO-Seite gewählte LFO die Tonhöhe beeinflusst. Der Wert „**+12.00**“ bedeutet, dass die Tonhöhe um eine Oktave angehoben und abgesenkt werden kann.

„**JS+Y Int**“ bestimmt die Vibratointensität des LFOs, die bei Auslenken des Joysticks erzielt wird.

„**Intensity** (AMS Intensity)“ bestimmt die Intensität des LFO-Vibratos bei Betätigung einer AMS (Alternate Modulation-Quelle). Wurde als „**AMS** (LFO1 AMS)“ beispielsweise „After Touch“ definiert (und haben Sie einen geeigneten „**Intensity** (AMS Intensity)“-Wert eingestellt), so wird Vibrato erzeugt, sobald Sie die angeschlagenen Tasten noch weiter hinunter drücken bzw. wenn via MIDI Aftertouch-Befehle empfangen werden.

Pitch EG-Seite

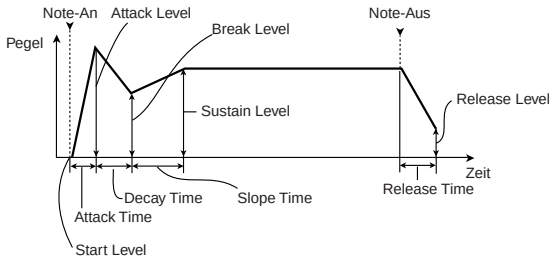
Hier stellen Sie die Tonhöhenhüllkurve („Pitch EG“) ein.
Wenn Sie Sound-Effekte o.ä. programmieren möchten, wählen Sie für die Hüllkurvenparameter größere Werte.
Wenn Sie die leichten Tonhöhenschwankungen simulieren möchten, die beim Anschlagen einer Saite bzw. beim Anblasen von Blasinstrumenten auftreten, wählen Sie in der Einschwingphase der EG einen kleinen Wert (☞RH S.16).

● EG und LFO

Mit einer **EG** (Hüllkurve) oder einem **LFO** (Niederfrequenzoszillator) können die Tonhöhe, die Filter und die Lautstärke zeitgebunden oder periodisch moduliert werden.

EG (Hüllkurve)

Die TRITON Extreme bietet Hüllkurven für die Tonhöhe, Filter und Verstärker. Diese erzeugen relative Wertänderungen der relevanten Parameter.



LFO (Niederfrequenzoszillator)

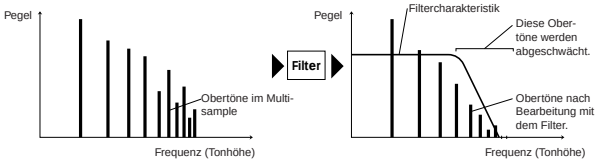
Für jeden Oszillator stellt die TRITON Extreme zwei LFOs bereit, die zyklische Veränderungen der Tonhöhe, Hüllkurve und Lautstärke ermöglichen.
Beispiele dafür sind das Vibrato (zyklische Tonhöhenänderung), „WahWah“ (zyklische Klangfarbenänderung) und Tremolo bzw. „Auto Panning“ (zyklische Lautstärkeänderung).

Filter-Parameter P3: Edit-Filter

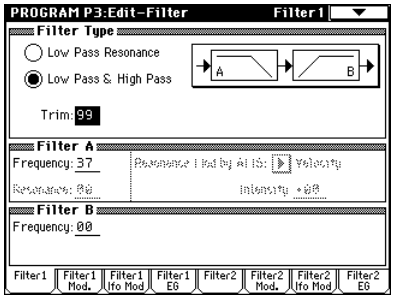
Mit dem Filter können Sie bestimmte Frequenzbereiche im für den Oszillator selektierten Multisample anheben oder abschwächen.

Die Klangfarbe hängt in hohem Maße von den Filtereinstellungen ab.

Die TRITON Extreme bietet ein Filter 1 für OSC1 und ein Filter 2 für OSC2. Die Charakteristik dieser beiden Filter kann separat eingestellt werden (**Low Pass Resonance oder Low Pass & High Pass**). Filter 2 steht nur zur Verfügung, wenn „**Oscillator Mode**“ auf „**Double**“ gestellt wurde.



Filter1-Seite



Filter Type, Filter A, Filter B

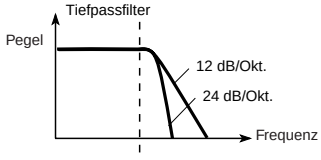
Hier wählen Sie den Filtertyp und nehmen Einstellungen für die Grenzfrequenz (**Frequency**) und die Filterresonanz (**Resonance**) vor.

- **Low Pass Resonance** (24dB / Okt. LPF mit Resonanz): Einstellungen für „Filter A“.
- **Low Pass & High Pass**(Tiefpassfilter, 12dB / Okt., und Hochpassfilter, 12dB / Okt., seriell verschaltet): Bei diesem Filter nehmen Sie die Einstellungen für das Tiefpassfilter unter „Filter A“ und die Einstellungen für das Hochpassfilter unter „Filter B“ vor.

● Filter Type

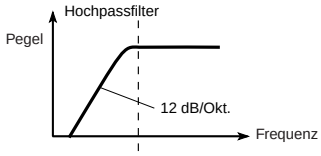
Tiefpassfilter (Low Pass)

Hierbei handelt es sich um den gebräuchlichsten Filtertyp. Die tiefen Frequenzen werden durchgelassen, während hohe Frequenzen gedämpft werden. Wenn die hohen Obertöne gedämpft werden, wird der Klang dumpfer und runder. Die Werte „24dB / Okt.“ bzw. „12dB / Okt.“ verweisen auf die Flankensteilheit. „24dB / Okt.“ bedeutet, dass der Pegel pro Oktave (d.h. bei Verdopplung der Frequenz) um 24dB abgesenkt wird. Bei einem Filter mit 12dB / Okt. wird der Pegel im gleichen Bereich um 12dB abgesenkt. Ein Filter mit 24dB / Okt. arbeitet dank der stärkeren Pegelabsenkung drastischer.



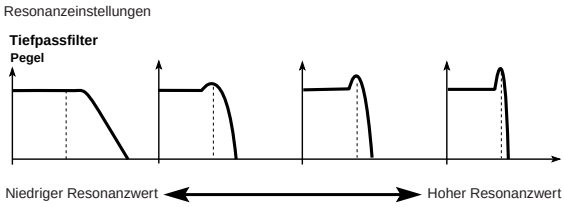
Hochpassfilter (High Pass)

Bei diesem Filtertyp werden hohe Frequenzen durchgelassen und tiefe Frequenzen gedämpft. Mit diesem Filter kann man den Klang „ausdünnen“. Wenn Sie die Grenzfrequenz („Frequency“) jedoch zu stark anheben, kann es vorkommen, dass die Lautstärke drastisch sinkt.

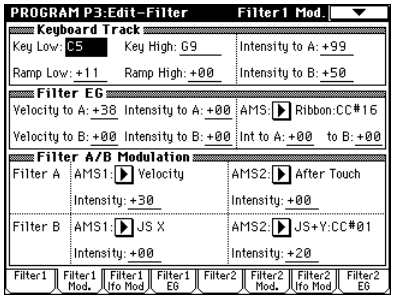


Resonance

Wenn Sie für den Parameter „**Resonance**“ einen hohen Wert wählen, werden die Obertöne im Bereich der Grenzfrequenz verstärkt (siehe nachfolgende Abbildung). Dadurch wird der Klang „synthetischer“.



Filter1 Mod.-Seite



Mit den Spielhilfen und der Filterhüllkurve (EG) kann die Filterfrequenz der Filter1-Seite in Echtzeit bearbeitet („moduliert“) werden. Das sorgt für einen noch ausdruckstärkeren Klang.

Keyboard Track

Hier wird die Filterfrequenz in Abhängigkeit von der Tonhöhe der gespielten Noten variiert.

- Wenn Sie für „**Ramp Low**“ einen positiven **(+)** Wert wählen wird, wird die Filterfrequenz um so höher (d.h. der Klang um so heller), je tiefer die auf der Tastatur gespielten Noten liegen. Wählen Sie hingegen einen negativen **(–)** Wert, so wird die Filterfrequenz um so weiter abgesenkt, je tiefer die angeschlagenen Noten sind, d.h. der Klang wird dumpfer.
- Wenn Sie „**Ramp High**“ einen positiven **(+)** Wert zuordnen, wird die Filterfrequenz um so höher (d.h. der Klang um so heller), je höher die auf der Tastatur gespielten Noten liegen. Wählen Sie hingegen einen negativen **(–)** Wert, so wird die Filterfrequenz um so weiter abgesenkt, je höher die angeschlagenen Noten sind, d.h. der Klang wird dumpfer.
- Mit „**Intensity to A**“ und „**Intensity to B**“ bestimmen Sie, wie stark diese Notenskalierung Filter A und B beeinflusst (☞RH S.18).

Filter EG

Hier stellen Sie die Intensität der auf der „EG“-Seite programmierten Filterhüllkurve ein.

- Mit „**Velocity to A**“ und „**Velocity to B**“ bestimmen Sie, wie stark die Anschlagdynamik die Hüllkurve von Filter A bzw. Filter B beeinflusst.
- Mit „**Intensity to A**“ und „**Intensity to B**“ regeln Sie den Einfluss der Filterhüllkurve auf die Klangfarbe.
- Mit „**Into A (AMS Int. to A)**“ und „**Into B (AMS Int. to B)**“ bestimmen Sie, wie stark die Alternativmodulation (AMS) die Hüllkurvenintensität beeinflussen kann.
  Diese drei Parametergruppen regeln demnach die Art, wie die Filterhüllkurve die Klangfarbe ändert.

Filter A/B Modulation

Hier können Sie einstellen, wie stark die Spielhilfen usw. die Grenzfrequenz des Filters beeinflussen.

Filter1 LFO Mod.-Seite

Hier befinden sich die Parameter für die Modulation der Filterfrequenz mit dem LFO. Damit können „WahWah“-Effekte erzielt werden.

Mit „**Intensity to A** (LFO Int. to A)“ und „**Intensity to B** (LFO Int. to B)“ bestimmen Sie, wie intensiv ein LFO die Klangfarbe beeinflussen kann.
Mit „**JS-Y Intensity to A**“ und „**JS-Y Intensity to B**“ regeln Sie den Einfluss, den Sie mit dem Joystick der TRITON Extreme bzw. mit CC02-Befehlen auf die Modulationsintensität des LFOs ausüben können.
„**Intensity to A** (LFO1 AMS Int.to A)“ und „**Intensity to B** (LFO1 AMS Int. to B)“ bestimmen, wie stark sich der LFO auf die Filterfrequenz auswirkt, wenn ein alternativer Modulator („**AMS** (LFO1 AMS)“) verwendet wird. Wenn Sie als „**AMS** (LFO1 AMS)“ beispielsweise „**After Touch**“ wählen, können Sie durch stärkeres Hinunterdrücken der Tasten auf der TRITON Extreme nach dem eigentlichen Anschlag einen Wah-Wah-Effekt erzielen.

Filter1 EG-Seite

Hier finden Sie die Parameter der Filterhüllkurve, mit denen zeitgebundene Variationen der Grenzfrequenz erzielt werden. Bedenken Sie, dass Sie hier nur den Verlauf der Hüllkurve bestimmen. Hier kann die Hüllkurve programmiert werden. Wie stark sie die Filterfrequenz beeinflussen soll, können Sie mit *Filter EG* auf der Filter1 Mod.-Seite einstellen (☞RH S.20).

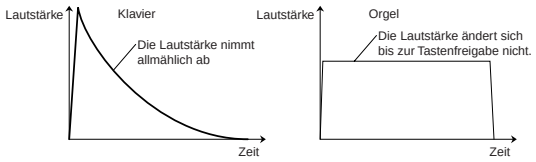
● Filter- und Lautstärkehüllkurve

Die Filterhüllkurve beeinflusst die Klangfarbe. Mit der Amp-Hüllkurve kann man hingegen den Pegelverlauf ändern – und das beeinflusst dann auch den Effekt der Filterhüllkurve. Beide Hüllkurven haben einen wichtigen Einfluss auf den Sound: mit „Attack“ kann man z.B. die Einsatzgeschwindigkeit ändern, mit „Decay“ die Dauer der Noten bei gedrückt gehaltener Taste usw. Um immer so schnell wie möglich das gewünschte Ergebnis zu erzielen, sollten Sie die Filter EG (Klangfarbe) und Amplifier EG (Pegel) immer gemeinsam einstellen. (☞„Amp1 EG-Seite“)

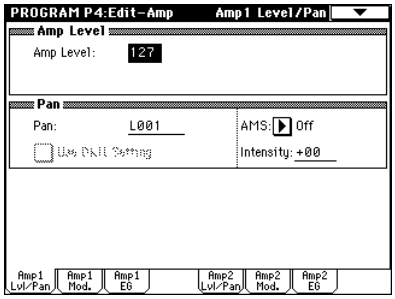
Pegeleinstellungen (Amplifier) P4: Edit-Amp

Hier beeinflussen Sie die Lautstärke. Diese Parameter regeln nämlich den Verlauf der Verstärkerhüllkurve (Amp EG) und den Einfluss der LFOs auf den Pegel. Außerdem kann man hier die Spielhilfen für die Pegelbeeinflussung definieren.
„Amp1“ bezieht sich auf OSC1 und „Amp2“ auf OSC2. Amp2 steht nur zur Verfügung, wenn „**Oscillator Mode**“ auf **Double** gestellt wurde.

Die Lautstärkehüllkurve eines Klaviers beispielsweise beginnt mit einem hohen Pegel, der nach und nach abnimmt. Bei einer Orgel hingegen bleibt der Pegel konstant. Die Lautstärke von Streich- oder Blasinstrumenten kann im Klangverlauf variiert werden (z.B. durch unterschiedlichen Bogen- oder Blasdruck).



Amp1 Level/Pan-Seite



Amp Level

Hier legen Sie die Grundlautstärke des Klangs fest, der vom Oszillator, Filter und Verstärker geformt wurde.

Pan

Außerdem kann man die Stereoposition des Klangs ganz am Ende der Bearbeitungskette einstellen. Wahrscheinlich wählen Sie in der Regel „**C064**“. Wenn Sie „**Oscillator Mode**“ jedoch auf „**Double**“ gestellt haben und Stereoeffekte erzeugen möchten, können Sie Oszillator 1 und 2 (auf den Seiten Amp1 Level/Pan und Amp2 Level/Pan) auch unterschiedliche Stereopositionen (**Pan**) zuordnen. „**Random**“ bedeutet, dass jede auf der TRITON Extreme angeschlagene Note eine andere Stereoposition verwendet.

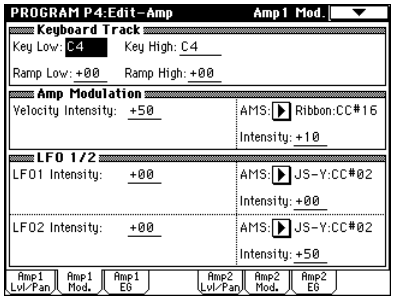
AMS (Pan AMS), Intensity

Der Parameter „**Intensity**“ bestimmt die Intensität der Panoramaänderungen, die mit „**AMS (Pan AMS)**“ erzeugt werden können.
Haben Sie beispielsweise für „**AMS (Pan AMS)**“ die Einstellung **Note Number** gewählt, so ändert sich die Stereoposition abhängig von der Position der angeschlagenen Tasten auf der TRITON Extreme-Tastatur. Haben Sie **LFO1** oder LFO**2** gewählt, so „schwingt“ die Stereoposition zwischen beiden Kanälen hin und her (Auto Pan). Andere Einstellungen wiederum ermöglichen die Änderung der Stereoposition über eine Spielhilfe.

Use DKit Setting

Diese Einstellung ist nur für „**Oscillator Mode**“= **Drums** belegt. Wenn das Kästchen **markiert** ist, werden die Panoramaeinstellungen verwendet, die den einzelnen Sounds des Drum Kits zugewiesen sind. Ist das Kästchen hingegen **nicht markiert**, so gilt die eingestellte Stereoposition für alle Drum-Instrumente. Bei Preset- und GM-Drum Kits werden Stereo-Einstellungen verwendet. In der Regel sollten Sie diese Funktion also eingeschaltet lassen.

Amp1 Mod.-Seite



Keyboard Track

Hier können Sie die Lautstärke abhängig von der Position der angeschlagenen Tasten variieren.

- Wenn Sie für „**Ramp Low**“ einen positiven **(+)** Wert wählen, wird die Lautstärke um so höher, je tiefer die auf der Tastatur gespielten Noten liegen. Wählen Sie hingegen einen negativen **(–)** Wert, so wird die Lautstärke um so weiter abgesenkt, je tiefer die angeschlagenen Noten sind.
- Wenn unter „**Ramp High**“ ein positiver **(+)** Wert selektiert wird, liegt die Lautstärke um so höher, je höher die auf der Tastatur gespielten Noten liegen. Wählen Sie hingegen einen negativen **(–)** Wert, so wird die Lautstärke um so weiter abgesenkt, je höher die angeschlagenen Noten sind.

Amp Modulation

Der Parameter „**Velocity Intensity**“ bestimmt bei den meisten Programs, wie weit die Lautstärke bei schwach angeschlagenen Tasten abgesenkt und bei starkem Anschlag angehoben wird. Normalerweise werden für „Amp Modulation“ positive **(+)** Werte eingestellt. Je größer der Wert, desto größer ist der Lautstärkeunterschied zwischen schwach und stark angeschlagenen Tasten.

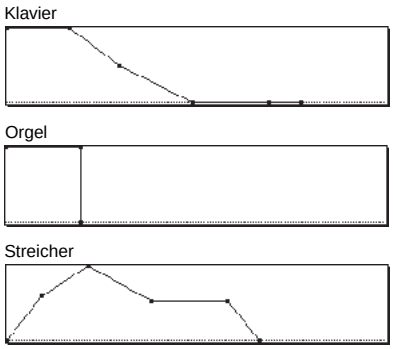
LFO1/2

Hier legen bestimmen Sie, wie die LFOs zyklische Lautstärkeänderungen erzeugen (Tremolo).
Dabei wird die Lautstärke von dem / den LFO(s) beeinflusst, bei denen Sie einen Wert ungleich „0“ für den Parameter „**LFO1 Intensity**“ oder „**LFO2 Intensity**“ wählen.
Mit „**Intensity** (AMS Intensity)“ bestimmen Sie, wie weit der Tremolo-Effekt des LFOs bei Verwendung eines „**AMS** (LFO1 AMS, LFO2 AMS)“ intensiviert wird.
Wenn Sie als „**AMS**“ (alternativen Modulator) z.B. **JS-Y: #02** wählen, können Sie die Tremolo-Intensität mit dem Joystick der TRITON Extreme bzw. dem Steuerbefehl CC02 steuern.

Amp1 EG-Seite

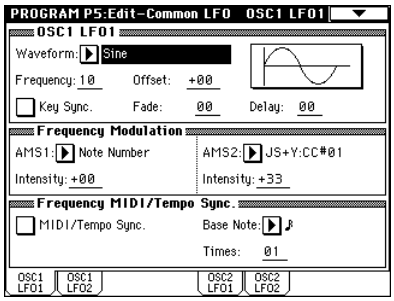
Hier stellen Sie einen zeitlichen Lautstärkeverlauf (Lautstärkehüllkurve, EG) ein.

Jedes Instrument weist einen typischen Pegelverlauf auf, der den Klang erkennbar macht. Umgekehrt können Sie aber auch einem Orgelklang eine für Streicher typische Hüllkurve aufpassen. Dann ähnelt der Klang zwar einer Orgel, ist aber doch irgendwie „anders“.



LFO-Parameter
P5: Edit-Common LFO

Für jeden Oszillator sind zwei LFOs (Niederfrequenzoszillatoren) vorhanden: LFO1 und LFO2. Sie können LFO-Typ und -Geschwindigkeit frei einstellen.
Die Intensität, mit der LFO1 und LFO2 auf die einzelnen Parameter wirken, stellen Sie auf den Seiten P2: Edit-Pitch, P3: Edit-Filter und P4: Edit-Amp ein.



OSC1 LFO1, OSC1 LFO2, OSC2 LFO1, OSC2 LFO2

Mit „**Waveform**“ ordnen Sie einem LFO die gewünschte Wellenform zu. Hier stehen einerseits Standardwellenformen (**Triangle**, **Saw**, **Square** und **Sine**) und andererseits ausgefallenere Sachen wie **Step** und **Random PG** zur Verfügung (letztere erzeugt einen „Sample&Hold-Effekt, ☞RH S.27).
Mit den Parametern „**Offset**“, „**Fade**“ und „**Delay**“ lassen sich zahlreiche interessante Effekte erzeugen – wie auch mit der Vorzeichenumkehrung von „**Intensity**“ auf den Seiten P2: Edit-Pitch, P3: Edit-Filter und P4: Edit-Amp. Mit „**Frequency**“ kann die Modulationsgeschwindigkeit der LFOs eingestellt werden.

Frequency Modulation

Die LFO-Geschwindigkeit kann bei Bedarf per „**AMS**“ in Echtzeit beeinflusst werden. Sie können also durch Betätigung einer Spielhilfe, über eine Hüllkurve (EG) oder über die Notentonhöhe („Keyboard Track“) die Geschwindigkeit des LFOs ändern.

Frequency MIDI/Tempo Sync.

Wenn „**MIDI/Tempo Sync**“ **markiert** ist, wird die LFO „**Frequency**“-Einstellung nicht verwendet. Dann erfolgt nämlich eine Synchronisation mit dem Sequenzer und Arpeggiator. So lassen sich Vibrato, WahWah, Tremolo oder ein Auto Pan erzielen, die jederzeit der Arpeggiator-Geschwindigkeit entsprechen.

Arpeggiator-Parameter P7: Edit-Arpeggiator

Mit diesen Parametern können Sie den Arpeggiator einstellen (☞S.94).

Insert-Effektparameter P8: Edit-Insert Effect

Hier können Sie Insert-Effekte wählen und ihre Parameter wunschgemäß einstellen. Außerdem kann hier das Routing der Oszillatoren geändert werden – d.h. ob und wie sie an die Insert- und Master-Effekte sowie die Einzelausgänge angelegt werden (☞S.104).

Master-Effekt- und Valve Force-Parameter P9: Edit-Master Effect

Hier wählen Sie die Master-Effekte und nehmen die zugehörigen Einstellungen vor. Auch der Master-EQ wird hier eingestellt (☞S.105, 109).

Hinweise zur Alternate Modulation

Die **Alternate Modulation** ist ein Modulationstyp, mit dem Klangparameter gesteuert werden können.

Der Begriff **AMS (Alternate Modulation Source)** bezieht sich auf die Bedienelemente und Befehle, die als Modulationsquelle in Frage kommen, darunter Bedienelemente wie Joystick, REALTIME CONTROLS-Regler, andere MIDI-Daten oder Modulatoren wie Hüllkurven oder LFOs.
Da die TRITON Extreme auch die Modulation der Modulatoren erlaubt, wird diese Funktion als „alternative Modulation“ bezeichnet.

Intensity ist ein Parameter, der den Umfang (d.h. die Intensität oder Geschwindigkeit) bestimmt, mit dem die Steuerung der Alternate Modulation (AMS) möglich ist.

Häufig benutzte Modulationskombinationen (wie z.B. die Verwendung von Joystick oder Ribbon Controller zur Änderung der Tonhöhe) sind als spezielle Parameter zusätzlich zur Alternate Modulation vorhanden.

Die TRITON Extreme bietet 29 alternative Modulationsquellen.
Im Single-Modus lässt sich den 29 Typen die gleiche Anzahl an Modulationszielen zuweisen, im Double-Modus stehen 55 Modulationsziele zur Verfügung.
Es gibt 42 AMS-Quellen. (Allerdings stehen nicht immer alle Quellen als Modulatoren zur Verfügung.)
Weitere Informationen zur Alternate Modulation und AMS finden Sie auf RH S.271.

Anregungen für die Verwendung der Alternate Modulation

Bei der Einstellung der Alternativmodulation sollten Sie immer bedenken, welcher Effekt erzeugt werden soll, welcher Modulationstyp zur Realisierung dieses Effekts gewählt und welcher Oszillator-, Filter- oder Verstärkerparameter gesteuert werden muss. Wählen Sie danach eine Quelle („**AMS**“) und bestimmen Sie, wie stark sie den Parameter beeinflussen darf („**Intensity**“). Wenn Sie nach diesem Verfahren vorgehen, erzielen Sie jederzeit den gewünschten Effekt.
Wenn Sie beispielsweise einen Gitarren-Sound so steuern möchten, dass bei Betätigen des Joystick Rückkopplung erzeugt wird, müssen Sie dafür sorgen, dass der Joystick entweder die Filtermodulation oder die Resonanz beeinflusst.

Auto Song Setup-Funktion

Diese Funktion sorgt für eine automatische Einstellung der Song-Parameter anhand des momentan gewählten Programs. Wenn Sie bei Verwendung eines Programs (oder einer Combination) auf einen Lauf oder eine Song-Idee stoßen, den / die Sie sofort festhalten möchten, können Sie den betreffenden Sound zu einem Song kopieren.
Halten Sie den [ENTER]-Taster gedrückt, während Sie SEQUENCER [REC / WRITE] betätigen. Es erscheint das „Setup to Record“-Dialogfenster mit der Frage „Are you sure?“. Drücken Sie OK. Damit wechseln Sie in den Sequencer-Modus und aktivieren die Aufnahmebereitschaft. Drücken Sie den [START / STOP]-Taster, um die Aufnahme zu starten.

Spielen und Editieren von Combinations

(Combination-Modus)

Aufbau einer Combination

Ab Werk enthält die TRITON Extreme 1.280 Combinations. Eigene Combinations kann man erstellen, indem man die Werkseinstellungen abwandelt oder indem man einen Speicher initialisiert und alles selbst programmiert.
Es kann sogar eine externe Signalquelle gesampelt werden, während man eine Combination spielt. Sie können aber auch Ihr Spiel (mit der gewählten Combination) sampeln.

Alle überschreibbaren Bänke (A–E und H–N) bieten je 128 Speicherplätze (insgesamt 1,536 Combinations). Ab Werk enthalten die Bänke A–D und H–M Combinations.

Combination-Bänke

Bank	Combi.-Nr.	Erklärung
A...D, H...M	000...127	Werks-Combinations
E	000...127	Anwender-Combinations (initialisiert) EXB-MOSS-Combinations
N	000...127	Anwender-Combinations (initialisiert)

☞ Alles Weitere zu den Werks-Combinations finden Sie in der „VNL“.

Auf der P0: Play-Seite kann man Combinations anwählen und spielen. Außerdem kann man die Klangzuordnungen der Timbres, ihre Lautstärke und Stereoposition sowie die wichtigsten Arpeggiator-Einstellungen editieren.
Auf den Seiten P1: Edit-Prog. / Mixer–P9: Edit-Master FX kann man noch viel detailliertere Einstellungen vornehmen als auf der P0: Play-Seite.

Seitenaufbau des Combination-Modus’

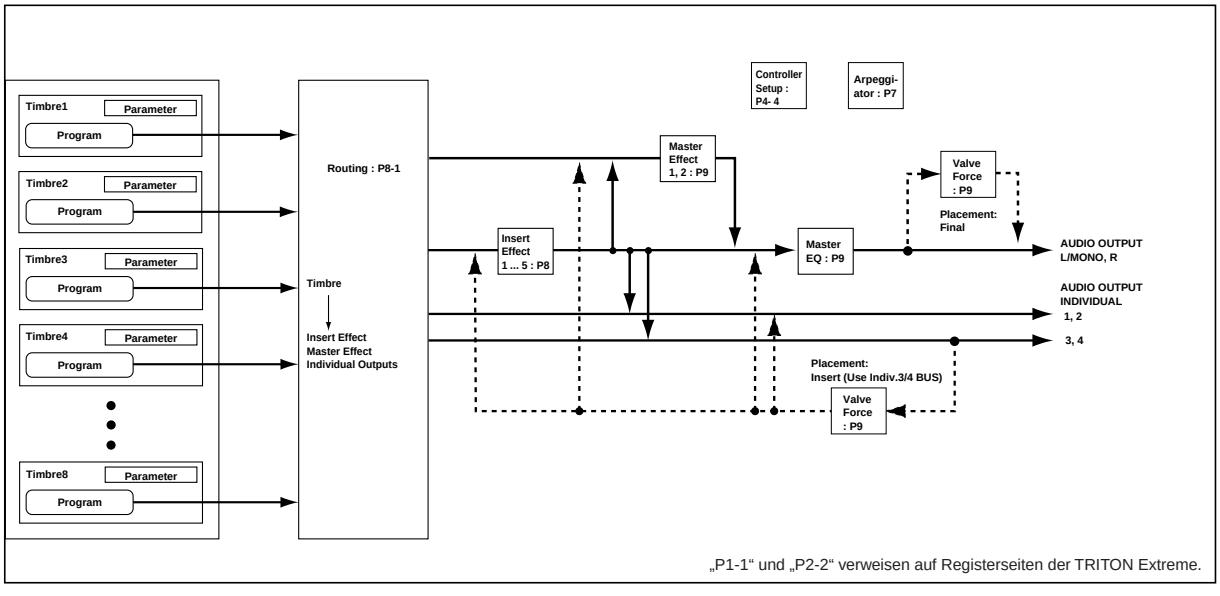
Seite	Erklärung
P0: Play	Anwahl einer Combination, Zuordnen von Programs zu den Timbres, Status, Stereoposition (Pan) und Pegel, Arpeggiator- und Sampling-Einstellungen.
P1: Edit-program/ Mixer	Zuordnen von Programs zu den Timbres, Einstellen der Lautstärke und Stereoposition. (Diese Parameter gibt es auch auf der P0-Seite. Wo Sie sie einstellen, ist unerheblich.)
P2: Edit-Trk Param	Einstellen der Timbre-Parameter: MIDI, OSC, Tonhöhe usw.
P3: Edit-MIDI Filter	Hier können die MIDI-Filter der Timbres eingestellt werden.
P4: Edit-Zone/Ctrl	Tastatur- und Anschlagzonen der einzelnen Timbres. Definieren der Spielhilfen. Nach Einbau einer optionalen EXB-MOSS können auch jene Parameter eingestellt werden.
P5:	---
P6:	---
P7: Edit-Arpeggiator	Arpeggiator-Parameter. (Diese Parameter gibt es auch auf der P0-Seite. Wo Sie sie einstellen, ist unerheblich.)
P8: Edit-Insert FX	Parameter und Anwahl der Insert-Effekte. Außerdem kann hier das Routing der Timbres geändert werden, d.h. ob und wie sie an die Insert- und Master-Effekte sowie die Einzelausgänge angelegt werden.
P9: Edit-Master FX	Parameter und Anwahl der Master-Effekte. Einstellungen für den Master-EQ und die Valve Force-Schaltung.

Anm. Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ (☞S.13).

Anm. Nach Einbau einer EXB-MOSS-Platine können den Timbres auch Programs der Bank F zugeordnet werden. Weitere Hinweise zu den Programs der Bank F finden Sie in der EXB-MOSS Bedienungsanleitung.

Anm. Selbst im Combination-Modus kann man sampeln und „resampeln“ (☞S.80). Außerdem können die Effekte der TRITON Extreme zum Bearbeiten der über die Audio-Eingänge empfangenen Signale verwendet werden. (☞S.107, 111)

Combination-Struktur und entsprechende Seiten



„P1-1“ und „P2-2“ verweisen auf Registerseiten der TRITON Extreme.

Spielen einer Combination
P0: Play

Hier können Sie Combinations anwählen und spielen. Sie können den Timbres 1–8 Programs zuordnen und ihren Status und Pegel sowie ihre Stereoposition einstellen. Auch der Arpeggiator kann hier editiert werden. Ferner können Sie sampeln und Einstellungen für die Audio-Eingänge vornehmen.

Auswahl einer Combination

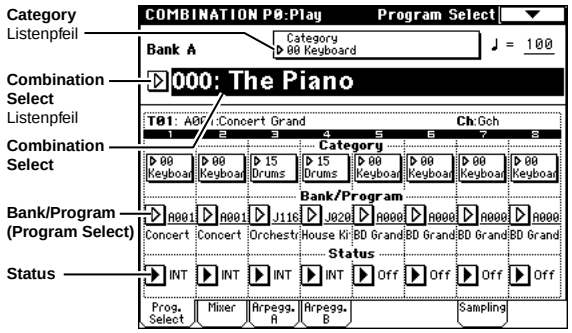
Combinations können auf drei Arten gewählt werden.

- **Auf der TRITON Extreme selbst**
  Anwahl der Bank / des Combination-Speichers
  Anwahl nach Combination-Kategorie
  Anwahl mit 10's Hold
- **Verwendung eines Fußtasters**
- **Empfang von Programmwechselbefehlen**

Anwahl von Combinations auf der TRITON Extreme selbst

Anwahl der Bank / des Combination-Speichers

① **Aktivieren Sie „Combination Select".**
Wenn das Feld nicht aktiv ist, wechseln Sie zur COMBINATION P0: Play-Seite und drücken „Combination Select".



② **Wählen Sie mit den VALUE-Bedienelementen die Combination, die Sie spielen möchten.**
Dafür stehen folgende Verfahren zur Verfügung:
- Drehen Sie am [VALUE]-Rad.
- Verwenden Sie die Taster [△][▽].
- Geben Sie mit den Zifferntastern [0]–[9] die Speichernummer ein und bestätigen Sie mit dem [ENTER]-Taster.

③ **Drücken Sie einen Taster BANK [A]–[E] oder [H]–[N], um die benötigte Bank zu wählen.**
Wenn sich die benötigte Combination in einer anderen Bank befindet, muss man die zuerst aufrufen. (Der betreffende Taster leuchtet und oben links wird der Name der aktiven Bank angezeigt.)
Wenn Sie z.B. Bank [B] verwenden möchten, müssen Sie den [B]-Taster drücken. (Der [B]-Taster leuchtet und links oben im Display wird nun „Bank B" angezeigt.)

Anwahl einer Combination innerhalb einer Bank

Drücken Sie den „Combination Select"-Listenpfeil, damit eine Übersicht der Combinations in den einzelnen Bänken angezeigt wird, aus der Sie dann eine wählen können. (☞Siehe das Anwahlverfahren von Programs auf S.20.)

Anwahl nach Combination-Kategorie

Drücken Sie den „Category"-Listenpfeil, damit eine kategorisierte Übersicht („Keyboard, „Organ", „Bass" usw.) der Combinations angezeigt wird, aus der Sie dann eine wählen können. Die Werks-Combinations sind in 16 Kategorien unterteilt. (Siehe das Anwahlverfahren von Programs auf S.20.)

Verwendung von 10's HOLD für die Combination-Anwahl

Mit dem [. / 10's HOLD]-Taster kann die „10's HOLD"-Funktion aktiviert werden (im Display erscheint dann das 10's Hold-Symbol). Das bedeutet, dass die Zehnerstelle verriegelt wird, so dass man mit einem Zifferntaster eine andere Combination der aktuellen Zehnergruppe wählen kann. Dann ändert sich also nur die Einerstelle der Adresse. Nun können Sie mit [△][▽] eine andere Zehnerstelle wählen. (☞Siehe das Anwahlverfahren von Programs auf S.21.)

Anwahl einer Combination per Fuß

Combinations können auch mit einem optionalen Fußtaster (z.B. Korg PS-1) aufgerufen werden, den man zu diesem Zweck mit der ASSIGNABLE SWITCH-Buchse verbindet und dem man die „Combination Up / Down"-Funktion zuordnet. (☞S.90)

Anwahl von Combinations via MIDI

Mit Programmwechselbefehlen eines externen Instruments können Sie ebenfalls dafür sorgen, dass die TRITON Extreme die entsprechende Combination aufruft. (☞RH S.290)

☞ Alles Weitere zu den Werks-Combinations finden Sie in der „VNL".

Verwendung der Spielhilfen

Mit dem Joystick, Ribbon Controller, SW1, SW2, den REAL-TIME CONTROLS-Reglern [1]–[4], dem [VALUE]-Regler, der Tastatur, einem Schwellpedal und einem Fußtaster können Sie die gewünschten Klangaspekte beeinflussen.

☞ Siehe die Erläuterungen auf S.21.

Grundlegendes zum Editieren einer Combination

Anwahl von Programs für die Timbres 1–8 (Program Select-Register)

Der Sound einer Combination beruht in erster Linie auf den Programs, die man den Timbres 1–8 zuordnet.
Programs können auf drei Arten angewählt werden. Die Arbeitsweise wird an anderer Stelle erklärt.

- **Anwahl von Programs auf der TRITON Extreme selbst**
  Bank / Program-Speicher
  Anwahl nach Klangkategorie
- **Empfang von Programmwechselbefehlen via MIDI**
  Timbres, deren „Status" nicht „INT" lautet, empfangen keine Programmwechselbefehle.

☞ Alles Weitere zu den Werks-Programs finden Sie in der „VNL".

Status

Dieser Parameter informiert Sie darüber, welchen Klangerzeuger (extern / MIDI bzw. keiner) das betreffende Timbre 1–8 anspricht. Timbres mit dem Status **INT** werden von der internen TRITON Extreme-Klangerzeugung wiedergegeben. Nicht benötigte Timbres können Sie deaktivieren, indem Sie hier „**Off**“ wählen. Haben Sie **Off**, **EXT** oder **EX2** gewählt, so steuert das Timbre die interne Klangerzeugung nicht an. Die Einstellungen „EXT“ und „EX2“ bedeuten, dass das Timbre einen externen Klangerzeuger ansteuert. (☞BS S.8, RH S.38)

Mixer-Register

Hier können Sie das Panorama und die Lautstärke der Timbres 1–8 einstellen. (☞BS S.9, RH S.40)

Einfache Editierung des Arpeggiators

Arpeggio Play A- / Arpeggio Play B-Register

- **Arpeggiator A und B können separat ein- und ausgeschaltet werden.**
  Aktivieren Sie den / die benötigten Arpeggiator(s) und drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster.
  Ein Arpeggiator „macht nur etwas“, wenn man ihm mindestens ein Timbre zuordnet.
- **Die Regler ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE] und [VELOCITY] dienen zum Einstellen des Tempos, der Notendauer und der Anschlagwerte der Arppeggio-Noten.** (☞BS S.11)

Editieren einer Combination

Die Bänke A–D und H–M der TRITON Extreme enthalten werksseitig programmierte Combinations. Diese können Sie editieren. Sie können aber auch eine initialisierte Combination (Bank E oder N) verwenden und völlig neue Combinations programmieren.
Bereits auf der P0: Play-Seite können die grundlegenden Parameter eingestellt werden. Auf den Seiten P1: Edit-Program / Mixer–P9: Edit-Master FX können Sie jedoch bis ins kleinste Detail vordringen.

Anm. Auch im Combination-Modus lassen sich Programs ansprechen, welche Multisamples / Sample-Wellenformen verwenden, die Sie im Sampling-Modus der TRITON Extreme aufgezeichnet bzw. im Media-Modus geladen haben.

Anm. Wenn ein Program im Program-Modus editiert und gleichzeitig von einer Combination verwendet wird, benutzt die Combination die editierte Version.

Vergessen Sie nicht, eine editierte Combination zu speichern, wenn Sie sie noch brauchen. (☞S.114)
Editierte oder selbst erstellte Combinations können in einem der insgesamt 1.536 Combination-Speicher (Bänke A–E, H–N) gesichert werden. Außerdem lassen sich die Combinations auf externen Datenträgern archivieren. (☞S.117)

Tipps für das Editieren von Combinations

Ordnen Sie den Timbres zuerst ein Program zu (P1: Edit-Program / Mixer) und stellen Sie dann mit „P4: Edit-Zone / Ctrl“ ein, in welchem Bereich die Timbres angesteuert werden können (Layer, Split, Velocity Switch usw.). Stellen Sie schließlich die Lautstärke der Timbres und eventuell noch andere Parameter ein.
Als „Sahnehäubchen“ können Sie dann die Insert- (P8: Edit-Insert FX) und Master-Effekte, den Master-EQ und die Valve Force-Parameter (P9: Edit-Master FX) einstellen, wenn Sie die Einstellungen der verwendeten Programs nicht übernehmen möchten. Ganz zuletzt können Sie dann den Arpeggiator (P7: Edit-Arp.) und die Spielhilfen (P4: Edit-Zone / Ctrl) einstellen.

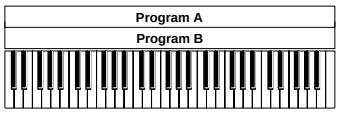
Anm. Wenn Sie den Menübefehl „Solo Selected Timbre“ wählen, ist nur noch das gewählte Timbre zu hören. So können Sie sich die Bestandteile komplexer Layers auch separat anhören. (☞RH S.39)

Layer, Split und Velocity Switch

Innerhalb einer Combination kann der Steuerbereich von Programs auf bestimmte Tastaturbereiche oder Anschlagwerte beschränkt werden.
So lassen sich anhand mehrerer Programs folgende Dinge erzielen: **Layer**, **Split** und **Velocity Switch** . Innerhalb einer Combination können diese Spielchen sogar gleichzeitig verwendet werden.

Layer

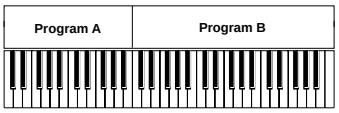
Als „Layer“ bezeichnet man die gleichzeitige Wiedergabe von zwei oder mehr Programs bei Anschlagen einer Note.



Layer:
Es werden zwei oder noch mehr Programs angesteuert.

Split

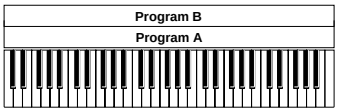
Unter einem „Split“ versteht man Einstellungen, bei denen ein Program über eine Tastaturhälfte und ein anderes Program über die andere Hälfte angesteuert werden kann.



Split:
Über unterschiedliche Tastenzonen können unterschiedliche Programs angesteuert werden.

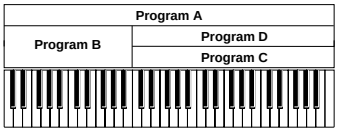
Velocity Switching

„Velocity Switch“ bezeichnet Einstellungen, bei denen je nach Anschlagwert unterschiedliche Programs wiedergegeben werden.



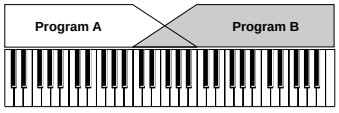
Velocity Switch:
Über den Anschlag bestimmen Sie, welches Program angesteuert wird.

Im Combination-Modus der TRITON Extreme können Sie jedem der acht Timbres ein anderes Program zuordnen und dann mit Hilfe der oben beschriebenen Methoden komplexe Konfigurationen erstellen.



Beispiel:
B und C/D werden gesplittet. Links werden A und B gestapelt. Rechts können A sowie entweder C oder D angesteuert werden (je nach Anschlag).

Zusätzlich können Sie Ausblendcharakteristika für Tastatur- und Anschlagbereich festlegen, d.h. es kommt zu fließenden Übergängen an den Rändern der Zonen. Auf diese Weise ist die Umwandlung von Überblendungen zwischen Tastatur- und Anschlagbereichen („Crossfades“) möglich.



Keyboard X-Fade (Crossfade):
Beim Spielen langer Tonleitern nimmt die Lautstärke von A allmählich ab und von B allmählich zu.

Die Compare-Funktion

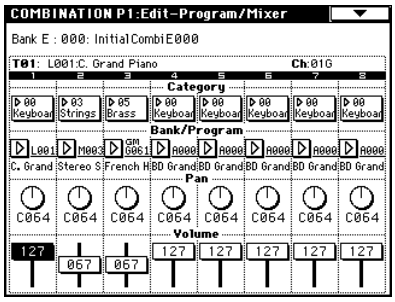
Wenn Sie auf den Seiten P1–P9 den [COMPARE]-Taster betätigen, leuchtet er und die ursprünglichen Einstellungen der Combination, die unter der selektierten Nummer gespeichert waren, werden wiederhergestellt. Der [COMPARE]-Taster erlaubt also das Vergleichen der editierten Combination mit der ursprünglichen Version. Betätigen Sie den [COMPARE]-Taster erneut (er erlischt), um wieder die editierte Fassung aufzurufen.
Wenn Sie nach Betätigen des [COMPARE]-Tasters die wiederhergestellten Einstellungen editieren, erlischt die Diode. Die vorherigen Änderungen können dann nicht mehr mit [COMPARE] aufgerufen werden.

Program, Stereoposition und Pegel der Timbres 1–8 P1: Edit-Program / Mixer

Hier wählen Sie für jedes Timbre 1–8 ein Program und stellen die Stereoposition und Lautstärke ein.

Anm. Diese Parameter finden Sie auch auf den Seiten Program Select und Mixer von P0: Play.

Edit-Program / Mixer-Seite



Category, Program Select (Bank / Program)

Mit diesem Parameter ordnen Sie dem aktiven Timbre ein Program zu.

Anm. Wenn das „Bank / Timbre Program“-Menü angezeigt wird, können die Programs auch nach Bänken selektiert werden.
Mit dem Menübefehl „Category / Timbre Program“ lassen sich die Programs nach 16 Kategorien sortiert auswählen. (☞S.32)

Anm. Die Program-Bank kann mit den Tastern BANK [A]–[N] gewählt werden.

MIDI Um Programs per MIDI-Programmwechsel anzuwählen, müssen Sie die Seite P0: Play aufrufen.

Pan

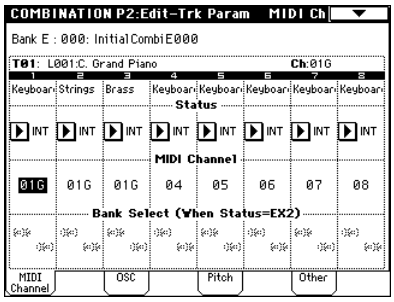
Hier legen Sie die Stereoposition der Timbres fest. Die Einstellung **C064** bedeutet, dass die Panoramaeinstellung der beiden Oszillatoren vom zugehörigen Program übernommen wird. Bei anderen Werten wird das Panoramaverhältnis der Oszillatoren ebenfalls beibehalten. Der Wert **L001** vertritt die Stereoposition „hart links“, während **R127** „hart rechts“ entspricht.

Volume

Hier stellen Sie die Lautstärke des gewählten Timbres ein. Der Gesamt-Sound wird durch das Lautstärkeverhältnis der beteiligten Timbres bestimmt. Insofern ist der Parameter „Volume“ ein entscheidender Aspekt bei der Klangprogrammierung, da er einen großen Einfluss auf das Klangbild einer Combination hat.

Einstellungen für Status, MIDI-Kanal und Tonhöhe P2: Edit-Trk Param

MIDI Ch-Seite



Status

Hier wählen Sie den Status der Timbres. Timbres mit dem „Status“ **INT** werden von der internen TRITON Extreme-Klangerzeugung wiedergegeben. Nicht benötigte Timbres können Sie deaktivieren, indem Sie hier **Off** wählen. Die Einstellungen Off, EXT und EX2 bedeuten, dass die TRITON Extreme das betreffende Timbre nicht wiedergibt. Bei den Einstellungen EXT und EX2 steuert das betreffende Timbre einen externen Klangerzeuger an. (☞RH S.38, 43)

MIDI Channel

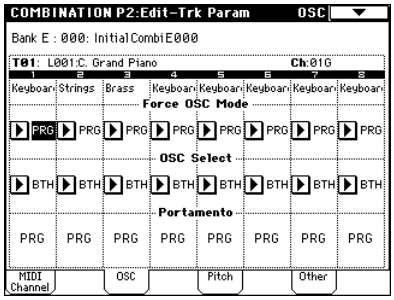
Timbres, die Sie über die Tastatur der TRITON Extreme ansteuern möchten, müssen auf dem Global-Kanal empfangen. Alles, was Sie auf der Tastatur spielen, wird nämlich auf dem Global-Kanal übertragen. Wahrscheinlich wählen Sie in der Regel also „Gch“. Entscheiden Sie sich für **Gch**, weil Sie den Global-Kanal danach beliebig ändern können, ohne befürchten zu müssen, dass Sie den Empfangskanal der Timbres neu einstellen müssen.

Bei bestimmten vorprogrammierten Combinations, die vom Arpeggiator angesprochen werden, ist „Status“ bestimmter Timbres nicht auf INT gestellt, während sie als „MIDI Ch“ nicht „Gch“ verwenden.
Das ist deshalb der Fall, weil die betreffenden Timbres nur für die Arpeggiator-Steuerung verwendet werden. Man kann also die gewünschten Timbres für die Arpeggiator-Steuerung „reservieren“. Siehe „Arpeggiator-Einstellungen im Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus“ (☞S.96, RH S.49) und versuchen Sie zu verstehen, welchen Stellenwert „Status“ und „MIDI Channel“ für die Arpeggiator-Steuerung haben.

Bank Select (when status=EX2)

Diese Einstellung ist nur für „**Status**“= **EX2** belegt. Hiermit bestimmen Sie, welche Bankwechselbefehle von der TRITON Extreme gesendet werden.

OSC-Seite


COMBINATION P2:Edit-Trk Param OSC
Bank E : 000: InitialCombiE000
T01: L001:C. Grand Piano Ch:01G
Keyboar Strings Brass Keyboar Keyboar Keyboar Keyboar Keyboar
Force OSC Mode
PRG PRG PRG PRG PRG PRG PRG PRG
OSC Select
BTH BTH BTH BTH BTH BTH BTH BTH
Portamento
PRG PRG PRG PRG PRG PRG PRG PRG
MIDI Channel
OSC
Pitch
Other

Force OSC Mode

Normalerweise werden Sie hier wohl **PRG** wählen (d.h. die Oszillatoren verhalten sich gemäß den Einstellungen des angesprochenen Programs).
Wenn Sie möchten, dass ein an sich polyphones Program monophon wiedergegeben wird, wählen Sie hier **MN** monophon) oder **LGT** (Legato). Umgekehrt können Sie auch **Poly** selektieren, wenn ein monophones Program polyphon wiedergegeben werden soll (☞RH S.43).

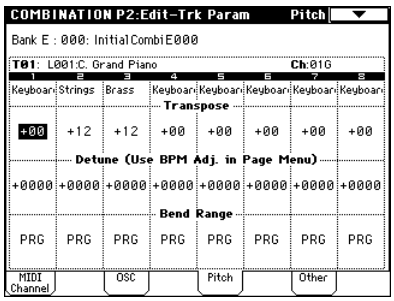
OSC Select

Wahrscheinlich wählen Sie in der Regel „**BTH** (Both)“.
Wenn ein Timbre ein „**Oscillator Mode**“= **Double**-Program anspricht und nur einer dieser Oszillatoren (OSC1 oder OSC2) angesprochen werden soll, wählen Sie entweder **OSC1** oder **OSC2** (nur Oszillator 2).

Portamento

Wahrscheinlich wählen Sie in der Regel „**PRG**“.
Wenn –unabhängig von der im Program gemachten Einstellung– das Portamento Fall aus sein soll, wählen Sie hier **Off**.
Wenn umgekehrt das Portamento in jedem Fall aktiviert oder eine andere Portamentozeit verwendet werden soll, wählen Sie hier den entsprechenden Wert **001–127**.

Pitch-Seite


COMBINATION P2:Edit-Trk Param Pitch
Bank E : 000: InitialCombiE000
T01: L001:C. Grand Piano Ch:01G
Keyboar Strings Brass Keyboar Keyboar Keyboar Keyboar Keyboar
Transpose
+00 +12 +12 +00 +00 +00 +00 +00
Detune (Use BPM Adj. in Page Menu)
+0000 +0000 +0000 +0000 +0000 +0000 +0000 +0000
Bend Range
PRG PRG PRG PRG PRG PRG PRG PRG
MIDI Channel
OSC
Pitch
Other

Transpose, Detune (BPM Adjust)

Hier stellen Sie die Grundtonhöhe des Timbres ein.

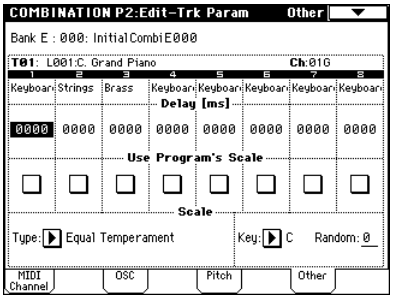
- Wenn Sie in einer Layer-Combination zwei oder mehr Timbres das gleiche Program zuordnen, können Sie sie über den Parameter „**Transpose**“ bis zu einer Oktave höher oder tiefer transponieren oder über „**Detune**“ leichte Verstimmungen programmieren, um Schwebungen zu erzeugen, die den Sound fetter machen.
- In einer Split-Combination können Sie die Tonhöhe der Timbres der beiden Zonen über den Parameter „**Transpose**“ in Halbtonschritten erhöhen oder verringern.

- Wenn Sie die Tonhöhe eines Drum-Programs ändern möchten, verwenden Sie den Parameter „**Detune**“. Wenn Sie hier nämlich einen „**Transpose**“-Wert einstellen, ändert sich die Zuordnung der Schlagzeugklänge zu den Notennummern.

● Anpassen des Tempos (BPM) von Multisamples oder Samples des Sampling-Modus’

Wenn ein Program, das einem Timbre zugeordnet ist, selbst erstellte (oder im Media-Modus geladene) Multisamples oder Samples enthält, kann man einen BPM-Wert einstellen, indem man den Menübefehl „Detune BPM Adjust“ verwendet. Dann ändert sich dann nicht nur das Tempo, sondern auch die Tonhöhe. (☞RH S.44)

Other-Seite



Delay [ms]

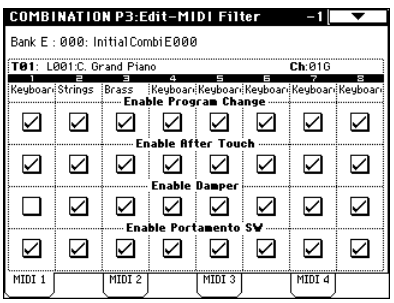
Hiermit können Sie eine Verzögerung für die Timbre-Wiedergabe einstellen. Damit bestimmen Sie, wie lange es nach Drücken einer Taste dauert, bis das dem Timbre zugeordnete Program erklingt.
Wenn Sie **KeyOff** wählen, wird das betreffende Timbre erst gestartet, wenn Sie eine Taste wieder loslassen.

Use Program’s Scale, Scale

Hier können Sie dem betreffenden Timbre eine andere Stimmung (Skala) zuordnen. Wenn Sie „**Use Program’s Scale**“ **markieren**, verwendet das Timbre die Program-Stimmung. Timbres, deren Kästchen **nicht markiert** ist, verwenden hingegen die *Scale*-Tonleiter.

MIDI-Filtereinstellungen P3: Edit-MIDI Filter

Sie können hier für jeden MIDI-Datentyp festlegen, ob er gesendet und empfangen wird oder nicht. **Markierte** Kästchen bezeichnen Datentypen, die gesendet und empfangen werden.



Die Einstellungen der MIDI-Filter unterdrücken nur die Übertragung bzw. den Empfang der MIDI-Daten, schalten die betreffende Funktion selbst jedoch nicht aus. Beispiel: wenn die Portamentofunktion aktiv ist, werden die auf der TRITON Extreme gespielten Noten mit Portamento versehen – und zwar auch dann, wenn „Portamento SW CC#65“ nicht markiert ist.

Beispiel: wenn Sie Timbre 1 ein Bass-Program und Timbre 2 ein Klavier-Program zugeordnet haben und diese splitten, können Sie mit folgenden Einstellungen dafür sorgen, dass Befehle (CC64) eines angeschlossenen Haltepedals ausschließlich von Timbre 2 (Klavier-Program) ausgewertet werden.

○ **Wählen Sie unter P3: Edit-MIDI Filter-1 „Enable Damper“.**

„Enable Damper“ von Timbre 1: nicht markiert
„Enable Damper“ von Timbre 2: markiert

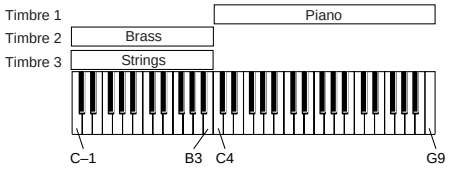
Einstellungen für Layers, Splits und Velocity Switch / Spielhilfen P4: Edit-Zone / Ctrl

Key Zone-Seite (Einstellungen für die Tastaturzone)

Zeigt die Kombinationen (Layer, Splits und Crossfades) an.

Hier legen Sie für jedes Timbre den Tastaturbereich fest, in dem es angesteuert wird. Dieser Bereich wird als **Key Zone** (Tastaturzone) bezeichnet. Durch Einstellen der Tastaturzonen können Sie Combinations programmieren, bei denen in verschiedenen Bereichen unterschiedliche Programs angesteuert werden.
Durch Kombination der den Timbres zugeordneten Zonen können Sie **Layer**- und **Split**-Combinations erzeugen.

Die Ober- und Untergrenze einer Zone werden mit „**Top Key**“ und „**Bottom Key**“ definiert.
Im nachfolgend gezeigten Beispiel sind die Timbres 1–3 so eingestellt, dass sie eine gemischte Layer- / Split-Combination ergeben, die sich aus den Zonenparametern ergibt.
Die Timbres 2 und 3 bilden ein Layer. Timbre 1 und die Timbres 2 / 3 sind bei B3 und C4 getrennt (Split).



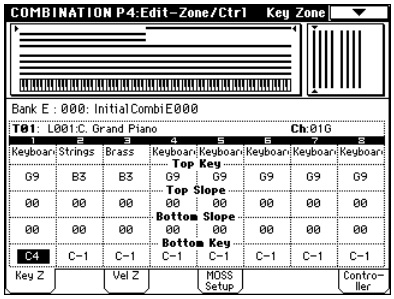
Sehen wir uns nun an, wie man die oben gezeigten Einstellungen programmiert.

① **Ordnen Sie den Timbres 1–3 über „Program Select“ der Seite P0: Play, Program Select oder P1: Edit-Program/Mixer die gewünschten Programs zu.**
Wählen Sie für Timbre 1 einen Klavierklang.
Wählen Sie für Timbre 2 einen Blechbläserklang.
Wählen Sie für Timbre 3 einen Streicherklang.

② **Stellen Sie „Status“ auf der „MIDI Ch“-Seite von P2: Edit-Trk Param für alle benötigten Timbres auf „INT“; ordnen Sie den Timbres mit „MIDI Channel“ entweder „Gch“ oder die Nummer des Global-Kanals zu (im zweiten Fall erscheint hinter der Kanalnummer ein „G“).**

③ **Stellen Sie die Parameter „Top Key“ und „Bottom Key“ der „Key Zone“-Seite von P4: Edit-Zone/Ctrl ein.**
Wählen Sie für Timbre 1 „Top Key“= G9 und „Bottom Key“= C4.
Wählen Sie für Timbre 2 und 3 „Top Key“= B3 und „Bottom Key“= C–1.

Diese Werte können Sie auch eingeben, indem Sie [ENTER] gedrückt halten, während Sie die entsprechende Klaviaturtaste drücken.


COMBINATION P4:Edit-Zone/Ctrl Key Zone
Bank E : 000: Initial Combi E000
T01: L001:C. Grand Piano Ch:01G
Keyboard Strings Brass Keyboard Keyboard Keyboard Keyboard Keyboard
Top Key
G9 B3 B3 G9 G9 G9 G9 G9
Top Slope
00 00 00 00 00 00 00 00
Bottom Slope
00 00 00 00 00 00 00 00
Bottom Key
C4 C–1 C–1 C–1 C–1 C–1 C–1 C–1
Key Z
Vel Z
MOSS Setup
Controller

Key Zone Slope

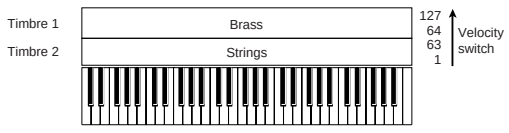
Mit den Parametern auf dieser Seite können Sie „Überblendungen“ erzielen.
Im Beispiel oben könnten Sie „Bottom Key“ von Timbre 1 z.B. auf „G3“ und „Top Key“ von Timbre 2 auf „G4“ stellen, um eine partielle Überlagerung zu erzielen. Wenn Sie „**Bottom Slope**“ von Timbre 1 danach auf „12“ und „**Top Slope**“ von Timbre 2 ebenfalls auf „12“ stellen, ändert sich der Klang im Bereich **B3**–**C4** ganz allmählich (fließender Übergang).

Vel Zone-Seite (Einstellungen für die Anschlagzonen)

Mit den Parametern auf dieser Seite können Sie „Anschlagüberblendungen“ bzw. „Anschlagumschaltungen“ erzielen. Das bedeutet, dass der Übergang vom einen Timbre zum anderen fließend ist.

Hier legen Sie für jedes Timbre den Dynamikbereich fest, in dem es angesteuert wird. Dieser Bereich wird auch als „**Velocity Zone**“ bezeichnet. Durch Einstellung der Velocity-Zonen können Sie Combinations programmieren, bei denen bei unterschiedlichen Anschlagwerten andere Programs angesteuert werden.
Wenn Sie zwei Timbres komplementäre Anschlagbereiche zuordnen, ergibt sich daraus ein **Velocity Switching**.

Die Ober- und Untergrenze eines Anschlagbereiches werden mit „**Top Velocity**“ und „**Bottom Velocity**“ definiert.
Im nachfolgend abgebildeten Beispiel sind die Timbres 1 und 2 so eingestellt, dass sie eine „Velocity Switch“-Combination ergeben. Das erreicht man bekanntlich durch eine Begrenzung der ausgewerteten Anschlagwerte.

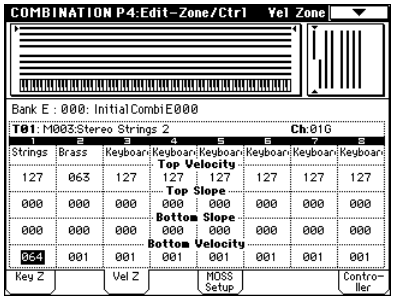


Sehen wir uns nun an, wie man so etwas programmiert:

① **Ordnen Sie den Timbres 1 und 2 über „Program Select“ der Seite P0: Play, Program Select oder P1: Edit-Program/Mixer, Prog die gewünschten Programs zu.**
Wählen Sie für Timbre 1 einen Blechbläserklang.
Wählen Sie für Timbre 2 einen Streicherklang.

② **Stellen Sie „Status“ auf der „MIDI Ch“-Seite von P2: Edit-Trk Param für alle benötigten Timbres auf „INT“; ordnen Sie den Timbres mit „MIDI Channel“ entweder „Gch“ oder die Nummer des Global-Kanals zu (im zweiten Fall erscheint hinter der Kanalnummer ein „G“).**

③ **Stellen Sie den „Top Velocity“- und „Bottom Velocity“-Parameter (P4: Edit-Zone/Ctrl, Vel Zone-Seite) ein.**
Wählen Sie für Timbre 1 „Top Velocity“= 127 und „Bottom Velocity“= 64.
Wählen Sie für Timbre 2 „Top Velocity“= 63 und „Bottom Velocity“= 1.


COMBINATION P4:Edit-Zone/Ctrl Vel Zone
Bank E : 000: Initial Combi E000
T01: M003:Stereo Strings 2 Ch:01G
Strings Brass Keyboard Keyboard Keyboard Keyboard Keyboard Keyboard
Top Velocity
127 063 127 127 127 127 127 127
Top Slope
000 000 000 000 000 000 000 000
Bottom Slope
000 000 000 000 000 000 000 000
Bottom Velocity
064 001 001 001 001 001 001 001
Key Z
Vel Z
MOSS Setup
Controller

Velocity Zone Slope

Alternativ können Sie die Parameter auch so einstellen, dass sich die Dynamikbereiche von Timbre 1 und Timbre 2 überlappen.
Stellen Sie die Parameter „Top Slope“ und „Bottom Slope“ entsprechend ein, so wird der abrupte Klangübergang zwischen den beiden Bereichen (zwischen den Anschlagwerten „63“ und „64“) vermieden.

Control-Seite (Spielhilfen)

Sie können für jede Combination die Funktionen der Taster [SW1] und [SW2] sowie der REALTIME CONTROLS-Regler [1]–[4] im B-Modus festlegen. (☞S.129, RH S.48, 279, 280)

Arpeggiator-Parameter P7: Edit-Arp.

Verweist auf die Arpeggiator-Einstellungen (☞S.96).

Einstellungen für Insert-Effekte P8: Edit-Insert FX

Hier wählen Sie die Insert-Effekte und nehmen die zugehörigen Einstellungen vor.
Sie können außerdem das Timbre-Routing (d.h. wie sie an die Insert- und Master-Effekte sowie die Einzelausgänge angelegt werden) einstellen. (☞S.105)

Master-Effekt- und Valve Force-Parameter P9: Edit-Master FX

Hier wählen Sie die Master-Effekte und nehmen die zugehörigen Einstellungen vor. Auch der Master-EQ und die Valve Force-Parameter werden hier eingestellt (☞S.106).

Auto Song Setup-Funktion

Diese Funktion sorgt für eine automatische Einstellung der Song-Parameter anhand der momentan gewählten Combination.
Wenn Sie bei Verwendung einer Combination auf einen Lauf oder eine Song-Idee stoßen, den / die Sie sofort festhalten möchten, können Sie die betreffenden Einstellungen zu einem Song kopieren.
Halten Sie den [ENTER]-Taster gedrückt, während Sie SEQUENCER [REC / WRITE] betätigen. Es erscheint das „Setup to Record“-Dialogfenster mit der Frage „Are you sure?“. Drücken Sie „OK“. Damit wechseln Sie in den Sequencer-Modus und aktivieren die Aufnahmebereitschaft. Drücken Sie den [START / STOP]-Taster, um die Aufnahme zu starten.

Aufnehmen von Songs (Sequencer-Modus)

Die TRITON Extreme beinhaltet einen MIDI-Sequenzer mit 16 Spuren. In gewisser Hinsicht ist dies sogar die Schaltstelle, wo viele Fäden der TRITON Extreme zusammenlaufen.

Wenn Sie das Instrument ausschalten, gehen die im Sequencer-Modus vorgenommenen Einstellungen wie Song-Daten, Cue Lists und User-Pattern verloren. Wenn Sie diese Daten nicht verlieren möchten, müssen Sie sie auf einer Karte oder extern sichern, bevor Sie die Workstation ausschalten. Sie können aber auch einen MIDI-Datendump ausführen, um die Daten mit einem externen MIDI-Datenspeichergerät usw. zu archivieren.
Wenn Sie die Einstellungen eines Songs (zugewiesene Programs, Spur- und Effektparameter, Arpeggiator-Einstellungen usw.) als Song-Vorlage sichern möchten, wählen Sie den Menübefehl „Save Template Song“.
Nach dem Einschalten enthält die TRITON Extreme keinerlei Song-Daten oder Cue Lists. Wenn Sie also einen Song mit dem Sequenzer wiedergeben möchten, müssen Sie ihn zunächst von einem externen Datenträger (z.B. einer Karte) laden oder aber einen MIDI-Datendump ausführen. (☞S.121, RH S.163, 176)

Funktionen des Sequenzers

- Mit dem Sequenzer können Sie maximal **200.000 Ereignisse** (Notenbefehle usw.), **200** Songs und maximal **999** Takte pro Song aufzeichnen.
- Es können bis zu **20 Cue Lists** angelegt werden.
  Eine Cue List ist eine Abfolge von bis zu 99 Songs, die nacheinander wiedergegeben werden. Sie können außerdem die Anzahl der Wiederholungen pro Song festlegen. Eine Cue List lässt sich ihrerseits in einen einzigen Song umwandeln.
- Die **Arpeggiator-Funktion** kann bei der Aufzeichnung und Wiedergabe verwendet werden.
- Die **RPPR-Funktion (Realtime Pattern Play/Recording)** kann bei der Aufzeichnung und Wiedergabe verwendet werden.
- **16 verschiedene Song-Vorlagen** („Templates“) sind ab Werk verfügbar. Sie enthalten Program- und Effekteinstellungen, die jeweils auf einen bestimmten Musikstil ausgerichtet sind. Weitere 16 Vorlagen können Sie selber programmieren und dann als User-Vorlagen abspeichern.
- Pro Song sind **5 stereophone Insert-Effekte**, **2 Master-Effekte**, **1 stereophoner Master-EQ** und eine **Valve Force**-Schaltung vorhanden.
- Die Auflösung beträgt ♩ / 192.
- Für Musikdaten sind 16 Spuren (Tracks) vorhanden. Angaben über Takt und Tempo eines Songs befinden sich auf der Master-Spur.
- Mit einer Schleifenfunktion („**Track Play Loop**“) können Sie ausgewählte Takte beliebig oft abspielen. Diese Funktion lässt sich für jede Spur separat einstellen.
- Es stehen 150 Werks-Pattern mit überaus brauchbaren Schlagzeugbegleitungen zur Verfügung. Außerdem können Sie pro Song 100 eigene Pattern programmieren. Diese Pattern können sowohl als Musikdaten innerhalb eines Songs als auch für die RPPR-Funktion verwendet werden.
- Es sind verschiedene Aufnahmemethoden vorhanden, darunter die **Echtzeitaufnahme**, bei der Ihr Spiel auf der Tastatur, die Verwendung der Spielhilfen und eingehende MIDI-Befehle so aufgezeichnet werden, wie Sie sie spielen, und die schrittweise Aufnahme (**Step**), bei der Sie zunächst Notendaten über die Tastatur eingeben und dann Position, Länge und Anschlagwert der Note über das Display eingeben.
- Die aufgezeichneten Musik- und Steuerdaten lassen sich auf mehrere Arten (als „**Events**“, d.h. Ereignisse) bearbeiten.
- Die Sequenzerspuren können SysEx-Daten (darunter auch XG- und GS-Daten) enthalten, sofern man sie in Echtzeit aufnimmt. Auch Klangverbiegungen der Effekte können mit dem Menübefehl „Put Effect Setting (MIDI Exclusive) to Track“ aufgezeichnet werden.
  Während der Wiedergabe lassen sich diese Daten zu einem externen MIDI-Gerät senden und zum Steuern der Spur- oder Effektparameter nutzen. Standard MIDI Files (SMF) mit SysEx-Daten werden bei Bedarf mit selbigen von einer Karte geladen.
- Es stehen „**Tone Adjust**“-Parameter zur Verfügung, mit denen man den Sound der Programs, die den Sequenzerspuren zugeordnet wurden, abwandeln kann. Solche Änderungen haben keinen Einfluss auf die gespeicherten Fassungen der angesprochenen Programs. Dank dieser Funktion können Sie z.B. die Klangfarbe des Basses oder aber den Einsatz (Attack) der Streicher ändern, ohne in den Program-Modus zu wechseln bzw. das angesprochene Program selbst zu editieren.
- Wenn Sie für den Parameter „**Status**“ einer Spur die Einstellung „INT“ oder „BTH“ wählen, können Sie die TRITON Extreme als multitimbralen Klangerzeuger von einem externen Sequenzer aus ansteuern.
  Wenn der „Status“ einer Spur BTH, EXT oder EXT2 lautet, können Sie mit dem Sequenzer der TRITON Extreme externe Klangerzeuger ansteuern.
- Die Wiedergabe kann mit einem externen MIDI-Gerät synchronisiert werden.
- Die **AMS**-Funktion (Alternate Modulation) der TRITON Extreme erlaubt die Steuerung verschiedener Program-Parameter in Echtzeit. Auch hier können Sie die Funktion **MIDI Sync** verwenden, um die LFO-Geschwindigkeit zum Tempo zu synchronisieren.
- Über die dynamische Modulation (**Dmod**) können Sie Effektparameter in Echtzeit steuern. Ferner können Sie die Funktion **MIDI Sync** verwenden, um die LFO-Geschwindigkeit oder Verzögerungszeit zum Tempo zu synchronisieren.
- Namen können nicht nur einem Song, sondern auch allen Spuren und Pattern zugewiesen werden.
- Die Einstellungen einer Combination oder eines Programs können zu einem Song kopiert werden.
- Sequenzdaten wie Songs oder Cue Lists können im TRITON Extreme-Format gesichert oder als MIDI-Datendump gesendet werden.
- Ihre Songs lassen sich in das SMF-Format (Standard MIDI File) konvertieren. Sie können auch SMF-Dateien laden.
- Mit den Funktionen „PLAY / MUTE / REC“ und „SOLO On / Off“ können Sie jederzeit beliebige Spuren stummschalten.
- Sie können während der Wiedergabe vor- und zurückspulen.
- Mit dem [LOCATE]-Taster können Sie direkt zu einer zuvor gespeicherten Stelle springen.
- Auch im Sequencer-Modus können Multisamples abgespielt werden, wenn man sie einem Program zuordnet. Über die „Time Slice„-Funktion des Sampling-Modus’ lassen sich Grooves und andere rhythmische Samples in ihre Einzelteile zerlegen. Der größte Vorteil dieses Verfahrens ist, dass das Tempo jener Grooves usw. variierbar ist, während sich ihre Tonhöhe nicht ändert. Wenn Sie die Notennummern oder das Timing solcher Sequenzdaten ändern, können Sie aus den Sample-Einzelteilen völlig neue Grooves „basteln“.
- Die TRITON Extreme bietet eine „**In-Track Sampling**“-Funktion, mit der man bei laufender Song-Wiedergabe sampeln kann. In dem Fall werden dann automatisch Notenbefehle in die Sequenz integriert, mit denen die erstellten Samples zum richtigen Zeitpunkt wiedergegeben werden.

- Fertig gestellte Songs kann man sampeln (auf einer Karte sichern) und sich daraus im Media-Modus eine Audio-CD fertigen. Dafür muss man allerdings einen externen CD-R/RW-Brenner an den USB A-Port anschließen.

Struktur des Sequencer-Modus'

Der Sequencer-Modus ist folgendermaßen gegliedert:

Songs

Ein Song umfasst die MIDI-Spuren 1–16, eine Master-Spur, Song-Parameter wie den Song-Namen, die Effekt-, Arpeggiator- und RPPR-Parameter sowie 100 User-Pattern. Intern kann die TRITON Extreme maximal 200 Songs puffern. Die Spuren 1–16 sowie die Master-Spur enthalten Einstellungen (**Setup**), die sich jeweils am Beginn befinden und **Musikdaten**, d.h. Befehle, die in Musik umgesetzt werden.

Setup-Parameter

MIDI-Spuren 1–16

Bank / Program No.*, PLAY / MUTE / REC, Pan*, Volume*, Track Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro, Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status=EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Portamento*, Transpose**, Detune**, Bend Range**, Delay, Use Program's Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone, Track Name, Arpeggiator Assign, IFX / Indiv.Out BUS Select, Send1(MFX1)*, Send2(MFX2)*

Master-Spur

Time signature*, Tempo*

Musikdaten

MIDI-Spuren 1–16

Note-An / Aus, Programmwechsel (und Bankwechsel), Pitch Bend, Aftertouch (Poly After), Steuerbefehle (CC), Pattern-Nr., SysEx

* Wenn Sie diese Daten während der Echtzeitaufnahme ändern, werden sie als Musikdaten aufgezeichnet. Dadurch können die Starteinstellungen im Verlauf der Wiedergabe geändert werden.

** Diese Musikdaten (MIDI RPN-Daten) erlauben die Änderung der anfänglichen Einstellungen im Verlauf der Wiedergabe.
Weitere Hinweise zu den Steuer- (CC) und RPN-Befehlen finden Sie auf RH S.285, 293.

Anm. Alle oben erwähnten Parameter, die sich in Echtzeit aufzeichnen lassen, werden als SysEx-Daten aufgenommen.

Pattern

Es gibt zwei Pattern-Typen: Preset- und User-Pattern.

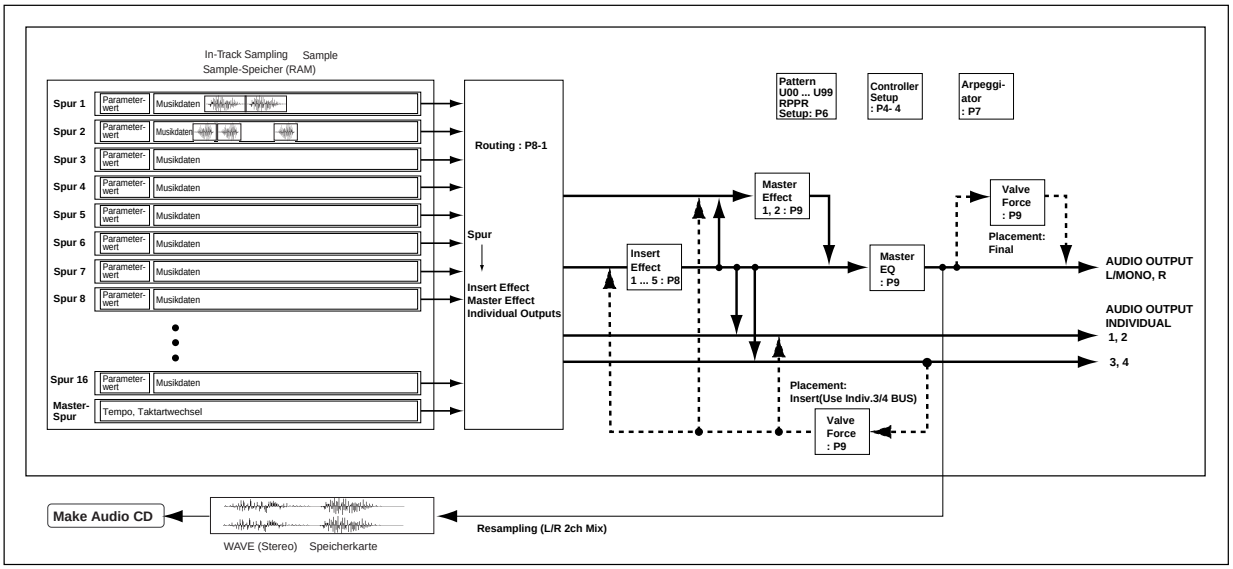
- **Preset-Pattern:** Diese Pattern sind speziell für Schlagzeugbegleitungen programmiert, befinden sich im internen Speicher und lassen sich in jedem beliebigen Song verwenden.
- **User-Pattern:** Für jeden Song lassen sich maximal 100 User-Pattern erstellen. Wenn Sie ein solches Pattern in einem anderen Song benötigen, können Sie es mit den Menübefehlen „Copy Pattern“ oder „Copy From Song“ zu einem anderen Pattern kopieren. Die Länge von Pattern wird in Takten festgelegt.

Jedes Pattern beinhaltet Musikdaten für eine Spur. Es ist nicht möglich, Pattern zu programmieren, die Daten für mehrere Spuren enthalten.
Die Pattern lassen sich wie Musikdaten verwenden und in eine Spur **einbauen** (Menübefehl „Put to Track“) bzw. dorthin kopieren **kopieren** (Menübefehl „Copy to Track“). Alternativ können Sie die Pattern auch mit der **RPPR-Funktion eines Songs verwenden**.

Cue List

Eine **Cue List** erlaubt die Wiedergabe mehrerer Songs in einer festgelegten Reihenfolge. Die TRITON Extreme gestattet die Erstellung von 20 solcher Wiedergabelisten. In jeder Liste können Sie maximal 99 Songs miteinander verknüpfen und die Anzahl der Wiederholungen pro Song eingeben.
Mit dem Menübefehl „Convert to Song“ können Sie zwei oder mehr Songs einer Cue List zu einem Song (Sequenzerdaten) konvertieren. Sie können also zunächst einen Song aus seinen Bestandteilen mit Hilfe der Cue List zusammenpuzzeln und aus den Einzelteilen dann einen kompletten Song machen. Danach könnten Sie dann Solopassagen usw. auf noch freien Spuren hinzufügen.

Sequenzerstruktur und entsprechende Seiten



Seitenaufbau des Sequencer-Modus'

Seite	Erklärung
P0: Play/REC	Abspielen/Aufnehmen von Songs und vornehmen der dazugehörigen Einstellungen. Program-Zuordnung für die einzelnen Spuren. Stereoposition und Pegel. Einstellungen für das Sampeln.
P1: Cue List	Abspielen, Anlegen und Einstellen der Cue Lists.
P2: Trk Param	Spurparameter des Songs. MIDI, OSC, Tonhöhe usw.
P3: MIDI Filter	MIDI-Filter der einzelnen Spuren für die Übertragung und den Empfang.
P4: Zone/Ctrl	Noten- und Anschlagbereich der einzelnen Song-Spuren. Definieren der Spielhilfen. Nach Einbau einer optionalen EXB-MOSS können auch jene Parameter eingestellt werden.
P5: Track Edit	Editieren der Musikdaten eines Songs. Benennen der Spuren. Klangparameter der einzelnen Spuren.
P6: Pattern/RPPR	Aufzeichnen und Editieren von Song-Pattern. Benennen der Pattern. RPPR-Einstellungen für den gewählten Song.
P7: Arpeggiator	Arpeggiator-Parameter.
P8: Insert Effect	Parameter und Anwahl der Insert-Effekte. Routing, Insert-Effekte, Master-Effekte und Ausgangszuordnung für die einzelnen Spuren.
P9: Master Effect	Parameter und Anwahl der Master-Effekte. Master-EQ- und Valve Force-Parameter.

Anm. Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ (☞S.13).

Anm. Nach Einbau einer EXB-MOSS-Platine stehen auch die Programs der Bank F zur Verfügung. Weitere Hinweise zu den Programs der Bank F finden Sie in der EXB-MOSS Bedienungsanleitung.

MIDI Die MIDI-Filter der einzelnen Spuren können unter „MIDI Channel“ (P2: Edit-Trk Param, MIDI Ch-Seite) eingestellt werden.
Die Parameter der Insert- und Master-Effekte sowie der Valve Force-Schaltung finden Sie unter „Ctrl Ch“ (P8, P9).

Anm. Auch im Sequencer-Modus kann man sampeln und „resampeln“ (☞S.80). Außerdem können die Effekte der TRITON Extreme zum Bearbeiten der über die Audio-Eingänge empfangenen Signale verwendet werden. (☞S.107, 111)

Vorbereitungen für die Aufnahme

Bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, müssen Sie im Global-Modus den Speicherschutz („Memory Protect“) aufheben. (☞S.90)

Anlegen eines Songs

Das nachfolgende Beispiel funktioniert nur, wenn man zuerst einen neuen Song anlegt. Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln. Drücken Sie den „Song Select“-Listenpfeil links neben der Song-Nummer (S000: NEW SONG). Wählen Sie den ersten Speicher, der noch keine Daten enthält. Es erscheint ein Dialogfenster.

Drücken Sie den OK-Button, um einen neuen Song anzulegen (oder Cancel, um diese Seite wieder zu verlassen).

Spurparameter

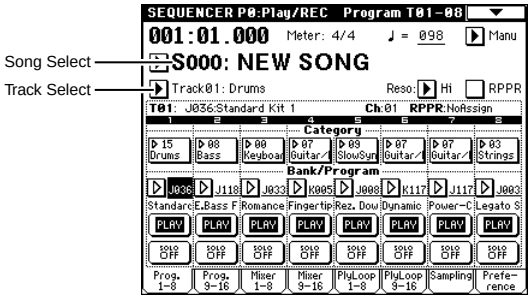
Da wir einen neuen Song aufnehmen möchten, wollen wir uns zunächst anschauen, wie man den Spuren Programs zuordnet und ihren Pegel usw. einstellt.

Anm. Statt alle Einstellungen selbst vorzunehmen, können Sie auch eine Song-Vorlage laden.

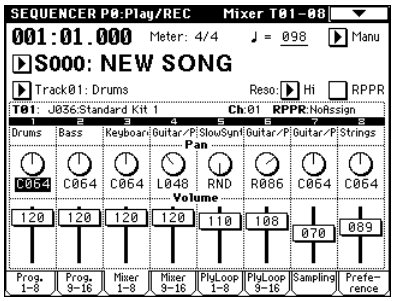
① **Ordnen Sie den Spuren die benötigten Programs zu.**
Verwenden Sie „Program Select“ (Sequencer P0: Play / REC, Program T01–08 / T09–16-Seite), um jeder MIDI-Spur das gewünschte Program zuzuordnen.

Mit dem „Category“-Listenpfeil können Sie Programs nach Kategorien wählen.
Bei Bedarf können sogar die Einstellungen einer Combination oder eines Programs übernehmen (☞S.58).

Anm. Wählen Sie die änderungsbedürftige Spur mit „**Track Select**“. Das hat den Vorteil, dass Sie das momentan gewählte Program anspielen und beurteilen können.



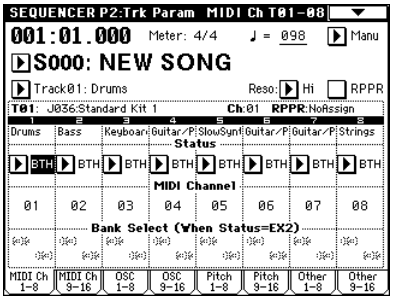
② **Stellen Sie die Lautstärke und die Stereoposition der Spuren ein.**
Mit „Pan“ der Seite P0: Play / REC, Mixer T01–08 / T09–16 kann die Stereoposition der Spuren eingestellt werden. „**Volume**“ dient zum Einstellen der Lautstärke.



③ **Wählen Sie den Klangerzeuger und ordnen Sie den Spuren die gewünschten MIDI-Kanäle zu.**
Mit „Status“ (P2: Trk Param, MIDI Ch T01–08 / T09–16-Seite) können Sie für jede Spur einstellen, ob sie die interne Klangerzeugung oder einen externen Klangerzeuger ansprechen soll. Mit „MIDI Channel“ können Sie den Spuren MIDI-Kanäle zuordnen.

Spuren mit INT-„Status“ sprechen die interne Klangerzeugung an und können über die Tastatur der TRITON Extreme angesteuert (gespielt) werden.
Spuren, deren „Status“ EXT, EX2 oder BTH lautet, senden (auch) MIDI-Daten zur Außenwelt und sprechen die Klangerzeugung der TRITON Extreme nicht unbedingt an. (Allerdings geben die externen Instrumente die Noten nur wieder, wenn sie auf dem Kanal empfangen, den Sie den EXT-, EX2- oder BTH-Spuren der TRITON Extreme mit „MIDI Channel“ zugeordnet haben.)

Wenn Sie „Status“ auf BTH stellen, steuert die betreffende Spur sowohl den internen TRITON Extreme- als auch einen externen Klangerzeuger an.
Wenn Sie die TRITON Extreme im Sequencer-Modus als 16-fach multitimbralen Klangerzeuger zweckentfremden möchten, müssen Sie diesen Parameter auf INT oder BTH stellen. (☞„Status“ RH S.72)
In der Regel sollten Sie mit „MIDI Channel“ für die Spuren 1–16 unterschiedliche MIDI-Kanäle wählen. Spuren, die denselben MIDI-Kanal verwenden, werden nämlich immer simultan angesteuert.



④ **Stellen Sie die Effekte ein.**
Die Effektparameter finden auf den Seiten Sequencer P8: Insert Effect und P9: Master Effect. (☞S.105, RH S.95, 98)

⑤ **Stellen Sie das Tempo und die Taktart ein.**
Diese Parameter finden Sie auf der Seite Sequencer P0: Play / REC. Mit „♩(Tempo)“ stellen Sie das Tempo ein und mit „Meter“ die Taktart. (☞RH S.55)

⑥ **Bei Bedarf können Sie mit „Reso“ auch die Auflösung der Echtzeit-Quantisierung einstellen. (**☞RH S.57**)**

⑦ **Stellen Sie eventuell noch andere Dinge ein.**
Stellen Sie bei Bedarf den Arpeggiator (Sequencer P7: Arpeggiator), die MIDI-Filter (Sequencer P3: MIDI Filter) und die Valve Force-Parameter (Sequencer P9: Master Effect) ein. (☞RH S.55–102)

Nun müssten die Rahmenbedingungen so weit „stehen“. Siehe „Aufnahmeverfahren“ für Aufnahmeschritte.

Anm. Auf der „Tone Adjust-Seite (Sequencer P5: Track Edit, Tone 1.2–5.6) können Sie die Parameter der im Song verwendeten Programs editieren, indem Sie den Bass z.B. etwas weniger scharf oder die Streicher etwas weniger „direkt“ machen. Diese Änderungen gelten nur innerhalb des Songs. Man braucht sie also nicht im Program-Modus zu speichern bzw. zu befürchten, dass sich die betreffenden Programs definitiv ändern.

[LOCATE]-Parameter

Mit dem [LOCATE]-Taster können Sie direkt zu einer zuvor gepufferten Position springen.

Diese Position kann mit dem Utility-Menübefehl „**Set Location**“ vorgemerkt werden. Diese Position kann man sogar bei laufender Wiedergabe anfahren, indem man den [ENTER]-Taster gedrückt hält, während man [LOCATE] betätigt (☞RH S.61).
Bei Anwahl eines anderen Songs wird „LOCATE“ automatisch auf 001:01.000 gestellt.
Normalerweise werden Sie die Einstellung „001:01.000.“ wohl beibehalten, um zum Song-Beginn springen zu können.

Anhören ganz bestimmter Spuren (Mute / Solo)

Die TRITON Extreme bietet eine Solo-Funktion, mit der man sich nur jeweils eine Spur anhören kann. Mit der Mute-Funktion hingegen können nicht benötigte Spuren zeitweilig stummgeschaltet werden. Diese Funktionen können auf mehrere Arten verwendet werden. Beispiel: es können Spuren aktiviert oder deaktiviert werden, deren Rhythmus Sie während der Aufnahme weiterer Parts eventuell aus dem Konzept bringt. Sehen wir uns Mute und Solo einmal in der Praxis an.

① **Laden Sie einen Song.**
Laden Sie die Demosongs oder einen selbst erstellten Song (☞BS S.2).

② **Springen Sie zur Seite Sequencer P0: Play/REC, Program T01–08/T09–16.**

Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.

③ **Drücken Sie „PLAY/MUTE/REC“ von Spur 1.**
Statt „PLAY“ wird für diese Spur nun „MUTE“ angezeigt. Spur 1 wird nicht mehr abgespielt. Bei Bedarf können Sie noch weitere Spuren stummschalten und später wieder aktivieren.

Drücken Sie „PLAY/MUTE/REC“ von Spur 2.
Die Anzeige für Spur 2 ändert sich ebenfalls und auch jene Daten werden nicht mehr abgespielt.

Um die Stummschaltung aufzuheben, müssen Sie „PLAY/MUTE/REC“ noch einmal drücken.

④ **Drücken Sie „SOLO ON/OFF“ von Spur 1.**
Statt „SOLO OFF“ wird für Spur 1 nun „SOLO ON“ angezeigt. Nun hören Sie nur noch Spur 1. Frei nach den musikalischen Gepflogenheiten nennt man dies „Solo“.

Anm. Mute und Solo können nicht gleichzeitig verwendet werden. Wenn Sie beide aktivieren, hat Solo Vorrang.

Drücken Sie „SOLO ON/OFF“ von Spur 2.
Die Anzeige ändert sich, und nun hören Sie Spur 1 und 2.

Um die Solo-Funktion wieder auszuschalten, müssen Sie „SOLO ON/OFF“ noch einmal drücken. Drücken Sie „SOLO ON/OFF“ für Spur 1 und 2.
Die Anzeige ändert sich, und Spur 1 & 2 sind nun wieder stummgeschaltet. Wenn die Solo-Funktion aller Spuren ausgeschaltet ist, gelten wieder die „PLAY / MUTE / REC“-Einstellungen.

Anm. Mit dem Menübefehl „Solo Selected Track“ können Sie dafür sorgen, dass nur jeweils die aktuell gewählte Spur abgespielt wird. Somit können Sie sofort beurteilen, ob die Parameteränderungen auch wirklich das gewünschte Ergebnis zeitigen. (☞RH S.58)

Aufnahmeverfahren

Hier wird erklärt, wie man mit dem Sequenzer der TRITON Extreme eigene Daten aufnimmt.

Aufzeichnen einer Spur

MIDI-Spuren können auf zwei Arten bespielt werden:: In **Echtzeit** oder **Schritt für Schritt (Step)**. Bei der Echtzeitaufnahme können Sie zwischen weiteren sechs Unterarten wählen.

MIDI-Spuren bieten mehrere Funktionen zum Editieren ihrer Daten. Mit „**Event Edit**“ lassen sich z.B. Daten einfügen. So können Sie Funktionen wie „**Create Control Data**“ verwenden, um beispielsweise Pitch Bend-, Aftertouch- oder Steuerbefehle einzufügen.

Aufzeichnen eines Pattern

Pattern können auf zwei Arten aufgezeichnet werden: In **Echtzeit** oder **Schritt für Schritt (Step)**. Bei der Echtzeitaufnahme steht nur eine Unterart zur Verfügung, nämlich die Loop-Aufnahme.

Weiterhin können Sie aufgezeichnete Daten über das „**Event Editing**“ bearbeiten oder neue Daten einfügen.

Mit dem Menübefehl „**Get From Track**“ können die Musikdaten eines bestimmten Spurausschnittes zu einem Pattern umfunktioniert werden. Es gibt aber auch die Menübefehle „**Put to Track**“ und „**Copy to Track**“, mit denen man die Daten eines Pattern entweder innerhalb einer Spur verwenden oder dorthin kopieren kann.

Echtzeitaufnahme einer MIDI-Spur

Bei diesem Aufnahmeverfahren werden Ihr Spiel auf der Tastatur und die Bedienung der Spielhilfen (z.B. der Joystick) in Echtzeit aufgezeichnet.
Diese Methode wird in der Regel nur jeweils für eine Spur vorgenommen und deswegen auch als **Einzelspuraufnahme** bezeichnet.
Alternativ können Sie bei der **Mehrspuraufnahme** auf mehreren Spuren gleichzeitig aufnehmen. Diese Methode bietet sich beispielsweise bei Aufnahmen mit der RPPR- oder Arpeggiator-Funktion an, wenn Sie Pattern auf mehreren Kanälen aufzeichnen oder mehrere Spuren eines externen Sequenzers zum Sequenzer der TRITON Extreme überspielen möchten.

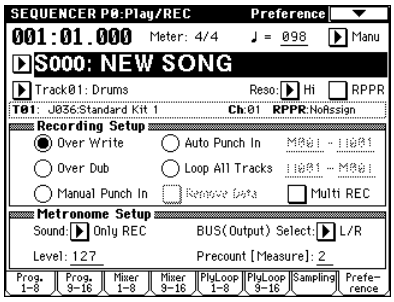
○ **Diese Einstellungen müssen mit „Recording Setup“ (Sequencer P0: Play/REC, Preference) vorgenommen werden.**

- **Overwrite**

  Mit dieser Methode werden zuvor auf der Spur vorhandene Musikdaten von den neu aufgezeichneten Daten ersetzt. Wenn Sie diese Methode bei einer zuvor bespielten Spur verwenden, wird die vorige Version gelöscht. Dieses ist der normale Echtzeit-Aufnahmebetrieb. In diesem Modus aufgezeichnete Daten können später mit anderen Methoden der Echtzeitaufnahme oder durch Event-Bearbeitung abgewandelt bzw. ergänzt werden.

① **Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.**

② **Stellen Sie „Recording Mode“ auf „Over Write“.**



③ **Geben Sie über „Location“ an, wo die Aufnahme beginnen soll.**

④ **Drücken Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]- und SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Wenn Sie noch nichts an den „Metronome Setup“-Einstellungen geändert haben, wird nun zwei Takte eingezählt. Danach beginnt die Aufnahme. Spielen Sie auf der Klaviatur und verwenden Sie die Spielhilfen, um Ihr Spiel aufzunehmen.

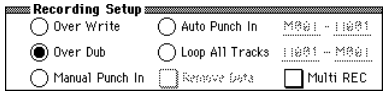
⑤ **Drücken Sie am Ende des Riffs oder Parts den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Die Aufnahme hält an und der Sequenzer kehrt zurück zu der Stelle, an der Sie die Aufnahme gestartet haben.
Wenn Sie den [PAUSE]-Taster (statt SEQUENCER [START/STOP]) drücken, wird die Aufnahme nur unterbrochen. Drücken Sie [PAUSE] noch einmal, um die Aufnahme danach fortzusetzen. Drücken Sie am Ende des Songs den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.

- **Overdub**

  Bei dieser Methode werden aufgezeichnete Daten zu den vorhandenen hinzugefügt.
  Eventuell nachträglich aufgenommene Daten werden also zu den zuvor aufgezeichneten hinzugefügt.
  Diese Methode eignet sich insbesondere für das Hinzufügen von Steuerdaten, für die Ergänzung des Schlagzeugparts und für die Aufnahme von Tempoänderungen der Master-Spur. Die vorhandenen Daten werden nicht gelöscht.

① **Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.**

② **Stellen Sie „Recording Mode“ auf „Over Dub“.**



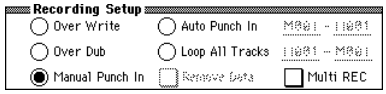
③ **Für die weiteren Bedienschritte, siehe ③–⑤ unter „Overwrite“.**

- **Manual Punch-In**

  Sie können während der Wiedergabe eines Songs an der gewünschten Stelle den SEQUENCER [REC/WRITE]-Taster oder einen angeschlossenen Fußtaster betätigen, um die Aufnahme dort zu starten bzw. zu beenden.
  Bei diesem Verfahren werden die ursprünglich auf der Spur vorhandenen Daten überschrieben.

① **Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.**

② **Stellen Sie „Recording Mode“ auf „Manual Punch In“.**



③ **Wählen Sie mit „Location“ eine Position, die sich etwas vor der Stelle befindet, ab der Sie aufnehmen möchten.**

④ **Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Die Wiedergabe beginnt.

⑤ **Drücken Sie an der Stelle, wo die Aufnahme beginnen soll, den SEQUENCER [REC/WRITE]-Taster.**
Die Aufnahme beginnt. Spielen Sie auf der Klaviatur und verwenden Sie die Spielhilfen (z.B. den Joystick).

⑥ **Drücken Sie am Ende des Parts den SEQUENCER [REC/WRITE]-Taster.**
Die Aufnahme wird beendet (die Wiedergabe läuft aber noch weiter).

Anm. Statt den SEQUENCER [REC / WRITE]-Taster (siehe die Schritte ⑤ und ⑥) zu drücken, können Sie auch einen an die ASSIGNABLE SWITCH-Buchse angeschlossenen Fußtaster verwenden.
Stellen Sie „**Foot Switch Assign**“ (Global P2: Controller) auf **Song Punch In/Out** (☞S.90).

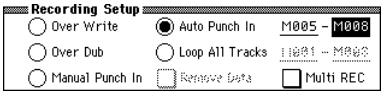
⑦ **Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Die Wiedergabe hält an und Sie kehren zurück zu der Stelle, an der die Aufnahme gestartet wurde (siehe Schritt ③).

- **Auto Punch-In**

Hier müssen Sie zunächst den Bereich selektieren, der neu aufgenommen werden soll. Die Aufnahme beginnt automatisch an der festgelegten Stelle.
Bei diesem Verfahren werden die ursprünglich auf der Spur vorhandenen Daten überschrieben.

① **Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.**

② **Stellen Sie „Recording Mode“ auf „Auto Punch In“.**



③ **Legen Sie mit „M (Auto Punch In Start Measure), „M (Auto Punch In End Measure)“ den Bereich fest, der neu aufgenommen werden soll.**
Beispiel: wenn Sie **M005–M008** wählen, beginnt die Aufnahme in Takt 5 und endet in Takt 8.

④ **Wählen Sie mit „Location“ eine Position, die sich etwas vor der Stelle befindet, ab der Sie aufnehmen möchten.**

⑤ **Drücken Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]- und SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Die Wiedergabe beginnt.
Sobald Sie die unter Schritt ③ eingegebene Position erreichen, wird die Aufnahme aktiviert. Spielen Sie auf der Klaviatur und verwenden Sie die Spielhilfen (z.B. den Joystick). Sobald Sie die unter Schritt ③ eingegebene Endposition erreichen, wird die Aufnahme deaktiviert. (Die Wiedergabe läuft aber noch weiter.)

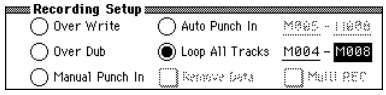
⑥ **Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Die Wiedergabe hält an und der Sequenzer kehrt zurück zur Position von Schritt ④.

- **Loop All Tracks**

Mit dieser Methode können Sie nacheinander mehrere Aufnahmedurchgänge durchführen.
Der selektierte Bereich wird wiederholt. Das eignet sich besonders zum Aufnehmen von Schlagzeugparts usw.

① **Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.**

② **Stellen Sie „Recording Mode“ auf „Loop All Tracks“.**
Wenn Sie **Multi REC** markiert haben, steht **Loop All Tracks** nicht zur Verfügung.



③ **Legen Sie mit „M (Loop Start Measure), „M (Loop End Measure)“ den Bereich fest, der neu aufgenommen werden soll.**
Wenn Sie z.B. **M004–M008** einstellen, werden die Takte 4 bis 8 fortwährend wiederholt (geschleift). Alles, was Sie bei diesen Durchgängen spielen, wird aufgezeichnet.

④ **Wählen Sie mit „Location“ eine Position, die sich etwas vor der Stelle befindet, ab der Sie aufnehmen möchten.**

⑤ **Drücken Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]- und SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Die Wiedergabe beginnt. Sobald Sie die unter Schritt ③ eingegebene Position erreichen, wird die Aufnahme aktiviert. Spielen Sie auf der Klaviatur und verwenden Sie die Spielhilfen (z.B. den Joystick).
Bei Erreichen des zweiten Taktes (siehe Schritt ③), springt der Sequenzer automatisch zum ersten (Start) Takt und setzt die Aufnahme fort.
Alle Daten, die Sie während der verschiedenen Durchgänge erzeugen, werden aufgezeichnet.

⑥ **Bei Bedarf können Sie überschüssige Noten auch löschen.**
Halten Sie den SEQUENCER [REC / WRITE]-Taster während der Loop-Aufnahme gedrückt, um alle Daten der gewählten Spur in jenem Bereich zu löschen.

Markieren Sie „**Remove Data**“, wenn nur ein bestimmter Datentyp gelöscht werden darf. Wenn Sie während der Loop-Aufnahme die **Taste jener Note, die Sie löschen möchten**, drücken, werden alle Ereignisse jener Notennummer in dem Bereich gelöscht, wo Sie die Taste gedrückt halten.

Auch **Pitch Bend**-Daten können durch **Auslenkung des Joysticks entlang der X-Achse** (horizontal) gelöscht werden, während Aftertouch-Daten gelöscht werden, solange Sie eine Taste weiter hinunterdrücken.

Wenn Sie alle überschüssigen Daten gelöscht haben, müssen Sie „Remove Data“ wieder **deselektieren**.

⑦ **Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Die Wiedergabe wird angehalten und der Sequenzer kehrt zurück zur unter Schritt ④ gewählten Position.
Wenn Sie „Loop All Tracks“ aktiviert haben, wird auch die Wiedergabe geschleift.

- **Multi (Mehrspuraufnahmen)**

Bei der Mehrspuraufnahme können Sie gleichzeitig auf mehreren Spuren aufnehmen, von denen jede einen anderen MIDI-Kanal verwendet. Diese Option lässt sich mit „Overwrite“, „Overdub“, „Manual Punch In“ und „Auto Punch In“ kombinieren.

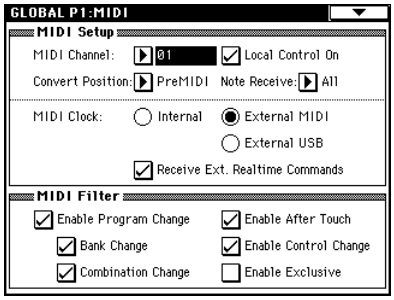
Mehrspuraufnahme der Arpeggiator-Wiedergabe
Wenn der Arpeggiator mehrere Spuren auf einmal ansteuert, können alle Daten in einem Durchgang aufgenommen werden.

Mehrspuraufnahmen mit der RPPR-Funktion
Bei Bedarf können Sie die Mehrspuraufnahmen auch zum Einspielen mehrerer via RPPR ausgelöster Phrasen verwenden. Unter „Echtzeitaufnahme des RPPR-Spiels“ (☞S.56) erfahren Sie, wie man das macht.

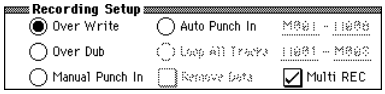
Überspielen mehrerer Spuren von einem externen Sequenzer o.ä. via MIDI

① **Verbinden Sie die MIDI IN-Buchse der TRITON Extreme über ein MIDI-Kabel mit der MIDI OUT-Buchse des Sequenzers usw.**
Wenn das noch nicht geschehen ist, müssen Sie beide Geräte zuerst ausschalten und anschließend die Verbindung herstellen. (☞RH S.288)

② **Wählen Sie für „MIDI Clock“ (Global P1: MIDI „MIDI Clock“-Seite) die Einstellung „External MIDI“, damit sich die TRITON Extreme zum MIDI-Clock-Signal eines angeschlossenen externen Sequenzers synchronisiert.**
Markieren Sie bei Bedarf „Receive Ext. Realtime Commands“.



③ **Legen Sie auf der Sequencer P0: Play/REC, Preference-Seite einen neuen Song an und markieren Sie „Multi REC“. Stellen Sie „Recording Mode“ auf „Over Write“.**



④ **Wechseln Sie zur „P0: Play/REC, Program T01–08/T09–16“-Seite.**
Für Spuren, auf die Sie nicht aufnehmen möchten, müssen Sie „**PLAY/MUTE/REC**“ auf **PLAY** oder **MUTE** stellen.

⑤ **Mit „MIDI Channel“ (P2: Trk Param, MIDI Ch-Seite) können Sie den Spuren MIDI-Kanäle zuordnen.**
Sorgen Sie dafür, dass das externe MIDI-Gerät auf den Kanälen sendet, die den auf der TRITON Extreme aktivierten Spuren entsprechen. Jede TRITON Extreme-Spur nimmt die Daten des ihr zugeordneten MIDI-Kanals auf. Stellen Sie „**Status**“ entweder auf **INT** oder **BTH**.

⑥ **Drücken Sie den [LOCATE]-Taster, um zur Position „001:01.000“ zu springen.**

⑦ **Drücken Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.**

⑧ **Starten Sie die Wiedergabe des externen Sequenzers.**
Der Sequenzer der TRITON Extreme empfängt das Startsignal des externen Sequenzers und startet die Aufnahme.

⑨ **Stoppen Sie am Ende des Songs den externen Sequenzer.**
Der Sequenzer der TRITON Extreme empfängt den Stop-Befehl des externen Sequenzers und deaktiviert die Aufnahme. Sie können auch den SEQUENCER [START/STOP]-Taster der TRITON Extreme betätigen, um die Aufnahme zu beenden.

⑩ **Starten Sie die Wiedergabe.**
Stellen Sie **MIDI Clock** („Global P1: MIDI“-Seite) auf „**Internal**“.
Stellen Sie „**Tempo Mode**“ auf „**Auto**“.
Drücken Sie den SEQUENCER **[START/STOP]- Taster**, um die Wiedergabe zu starten.

Anm. Wenn bei der Wiedergabe nicht die richtigen Sounds verwendet werden, können Sie das Problem beheben, indem Sie den Menübefehl „Event Edit“ (Sequencer P5: Track Edit) aufrufen und die Programmwechsel (**Program Change**) ändern.

Schrittweise Aufnahme (Step)

Bei dieser Methode legen Sie Position, Länge und Anschlagwert für eine Note im Display fest und geben die Note selbst über die Tastatur ein. (☞BS S.27, RH S.78)
Hiermit können nur Notenbefehle aufgezeichnet werden.

Event Edit und Create Control Data

Bei der Step-Programmierung lassen sich nur Notenbefehle eingeben. Um andere Datentypen aufzuzeichnen, verwenden Sie die Funktionen Event Edit und Create Control Data.
Sie können hier auch Programmwechsel und MIDI-Steuerbefehle (CC) eingeben.
Mit der Funktion „Create Control Data“ können Sie MIDI-Steuerbefehle erzeugen und einfügen, die innerhalb eines spezifizierten Bereiches weiche Übergänge erzeugen. Hier können Sie Pitch Bend- und Aftertouch-Daten sowie MIDI-Steuerbefehle eingeben.

Aufzeichnen von SysEx-Befehlen

Es können auch SysEx-Befehle eines externen MIDI-Gerätes und intern erzeugte „Parameter Change“-Befehle aufgezeichnet werden (in Echtzeit). Somit lassen sich auch „Sweeps“ und stufenlose Verbiegungen mit den REALTIME CONTROLS-Reglern, dem Arpeggiator, den Lautstärke- und Pan-Parametern und sogar das Ein-/Ausschalten der Spuren aufzeichnen.
Während der Wiedergabe sorgen solche SysEx-Befehle dann dafür, dass die Echtzeitänderungen wieder reproduziert werden – die Befehle können sogar zu externen Klangerzeugern übertragen werden.

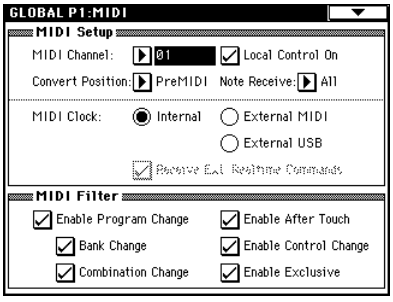
Anm. Mit dem Menübefehl „Put Effect Setting to Track“ können die Parameter der Insert- und Master-Effekte als SysEx-Daten auf eine Spur aufgezeichnet werden.

GM-, XG- und GS-Befehle können zwar ebenfalls aufgezeichnet werden, allerdings führt die Klangerzeugung der TRITON Extreme sie nicht aus.

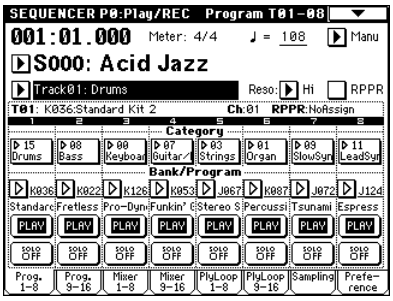
Aufzeichnen interner „Parameter Change“-Befehle

Im folgenden Beispiel wollen wir zeigen, wie man die internen Parameter für den „Acid Jazz“-Song aufzeichnet.
Hier wollen wir die Befehle für die Steuerung der Insert-Effekte (IFX1, IFX2) von Spur 1 (Schlagzeug) verwenden.

SysEx-Befehle können nur aufgezeichnet werden, wenn man „**Enable Exclusive**“ (Global P1: MIDI, MIDI Filter) **markiert**. Wechseln Sie also in den Global-Modus und markieren Sie diesen Parameter.



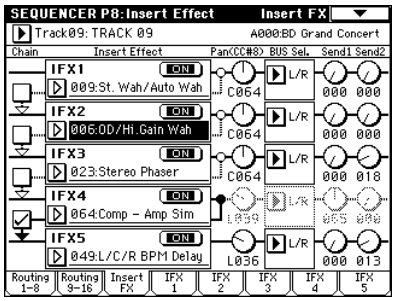
① **Laden Sie mit dem „Load Template Song“-Menübefehl die Song-Vorlage „Acid Jazz“. Markieren Sie „Copy Pattern to Track too?“ im Dialogfenster und wählen Sie als Länge ungefähr 16 Takte. (☞BS S.24)**



② **Wechseln Sie in den Sequencer-Modus, wählen Sie mit „Track Select“ Track 09 und starten Sie die Aufnahme.**
Für dieses Beispiel wollen wir eine noch unbespielte Spur verwenden.

Anm. Wenn die Daten auf eine bereits bespielte Spur aufgezeichnet werden sollen, müssen Sie den „Recording Setup“-Parameter „Recording Mode“ auf „Over Dub“ stellen (☞S.43).

③ **Ändern Sie bei laufender Aufnahme die Parameterwerte, deren Echtzeitänderungen Sie aufzeichnen möchten.**
Auf der Seite Sequencer P8: Insert Effect, Insert FX könnten Sie z.B. die Parameter der Effekte IFX1 und IFX2 ändern. Auf der Seite P5: Track Edit, Tone Adjust lassen sich z.B. Filtersweeps und ähnliche Spielchen aufzeichnen.

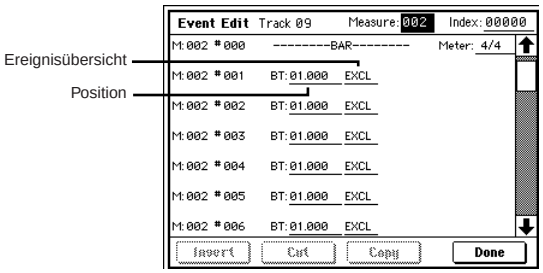


Anm. Auf RH S.101 finden Sie eine Vorstellung der Parameter, die in Echtzeit aufgezeichnet werden können.

④ **Halten Sie die Aufnahme wieder an.**

Anm. Die SysEx-Befehle werden immer auf die mit „Track Select“ gewählte Spur aufgezeichnet. In diesem Beispiel handelt es sich bekanntlich um Spur 9.

Anm. In der „Event Edit“-Übersicht der aufgezeichneten Ereignisse können Sie verfolgen, wo sich die SysEx-Befehle befinden. SysEx-Befehle sind am „EXCL“-Eintrag erkenntlich.
Um sich die Ereignisse anschauen zu können, müssen Sie zur Sequencer P5: Track Edit-Seite wechseln und den „Event Edit“-Menübefehl aufrufen. Markieren Sie „Exclusive“ im Set Event Filters-Dialogfenster und drücken Sie den OK-Button.



SysEx-Befehle kann man nicht zu anderen Befehlen umfunktionieren. Außerdem kann man aus anderen Befehlstypen keine SysEx-Daten machen.

⑤ **Wenn Sie während der Wiedergabe die Seite aufrufen, auf der sich der beeinflusste Parameter befindet (z.B. Sequencer P8: Insert Effect) können Sie die Wertänderung auch optisch verfolgen.**

SysEx-Befehle, die in Echtzeit aufgezeichnet werden können

Folgende SysEx-Befehle können in Echtzeit aufgezeichnet werden.

- SysEx-Befehle, die von einem externen MIDI-Gerät empfangen werden
- „Parameter Change“-Befehle des Sequencer-Modus’ (☞RH S.101)
- Der Universal SysEx-Befehl „Master Volume“, sofern er von einem Pedal oder einem Regler erzeugt wird

Verwendung von „Put Effect Setting to Track“ zum Ändern der Effektparameter

Mit dem Menübefehl „Put Effect Setting to Track“ können die Effekteinstellungen als SysEx-Befehle in eine Spur eingefügt werden.
Im folgenden Beispiel wollen wir mit der Song-Vorlage „Acid Jazz“ arbeiten und zeigen, wie man „Put Effect Setting to Track“ Gewinn bringend einsetzen kann. Sagen wir, Sie möchten am Beginn von Takt 09 den Insert-Effekt von Track 03: Elec.Piano (023: Stereo Phaser) zu „020: Stereo Flanger“ ändern. Dafür stehen zwei Verfahren zur Verfügung: 1) und 2).

Dieser Befehl fügt die MIDI Parameter Change-Befehle direkt in der Sequenzspur ein. Da dabei ziemlich viele Daten anfallen, dauert es einen Moment, bis sich die Effekteinstellungen tatsächlich ändern. Daher sollten sich solche SysEx-Daten etwas vor der Stelle befinden, an der sich die Effekteinstellungen ändern sollen. Vermeiden Sie außerdem Überlagerungen von Notenbefehlen und solchen Einstellungsdaten, weil die Einstellungsdaten Vorrang vor der Musik haben.

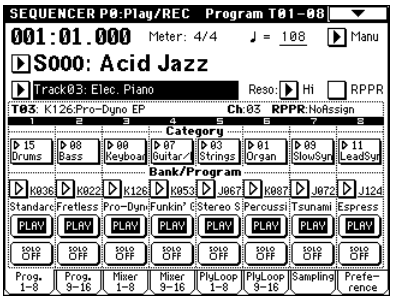
Es werden nur die Parameter bezüglich des Effekttyps und seiner Einstellungen „platziert“. Den An / Aus-Status und die Bus-Einstellungen der Effekte muss man in Echtzeit aufzeichnen.

1. Einfügen der Effekteinstellungen am Beginn eines Songs bzw. in einem festgelegten Takt

Sagen wir, es soll IFX3 für Spur 3 verwendet werden. Der betreffende Part soll in den Takten 1–8 „023: Stereo Phaser“ (wie in der Song-Vorlage festgelegt) und ab Takt 9 den Typ „020: Stereo Flanger“ verwenden. Mit dem Menübefehl „Put Effect Setting to Track“ müssen dann Parameter Change-Befehle (SysEx-Daten) eingefügt werden.

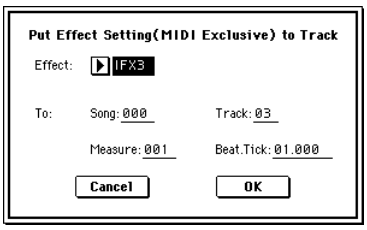
① **Wechseln Sie in den Sequencer-Modus und wählen Sie mit „Song Select“ den Song-Speicher S000.**

② **Laden Sie mit dem „Load Template Song“-Menübefehl die Song-Vorlage „Acid Jazz“.**



③ **Wählen Sie mit „Track Select“ Track 03: Elec.Piano und nehmen Sie den gewünschten Part auf. (☞BS S.26)**

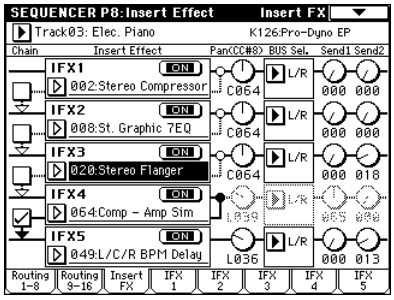
④ **Wählen Sie auf der Seite Sequencer P8: Insert Effect den „Put Effect Setting to Track“-Menübefehl, um das Dialogfenster zu öffnen.**



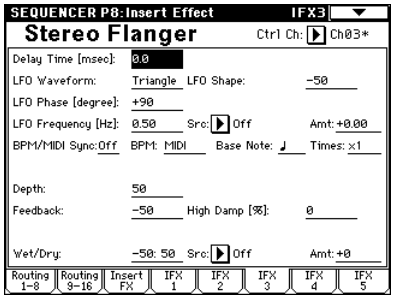
⑤ **Geben Sie an, auf welchen Effekt sich die einzufügenden SysEx-Befehle beziehen und wo sie eingefügt werden sollen.**
„Effect“: IFX3
To: „Song“: 000
„Track“: 03
„Measure“: 001
„Beat.Tick“: 01.000

⑥ **Drücken Sie den OK-Button.**

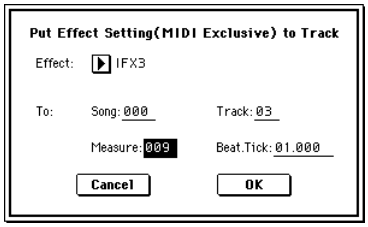
⑦ **Wählen Sie den Effekt, der ab Takt 9 verwendet werden soll.**
Stellen Sie IFX3 auf „**020: Stereo Flanger**“ (Sequencer P8: Insert Effect, Insert FX-Seite).



⑧ **Stellen Sie die Parameter der Seite Sequencer P8: Insert Effect, IFX3 wunschgemäß ein.**



⑨ **Wählen Sie auf der Seite Sequencer P8: Insert effect, Insert FX den Menübefehl „Put Effect Setting to Track“, um das Dialogfenster zu öffnen.**

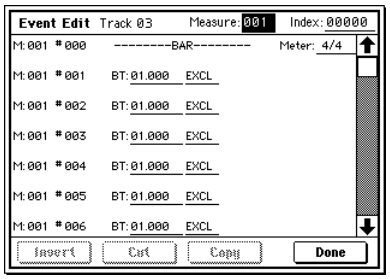


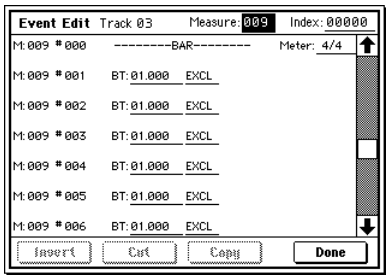
⑩ **Geben Sie an, auf welchen Effekt sich die einzufügenden SysEx-Befehle beziehen und wo sie eingefügt werden sollen.**
„Effect“: IFX3
To: „Song“: 000
„Track“: 03
„Measure“: 009
„Beat.Tick“: 01.000

⑪ **Drücken Sie den OK-Button.**
Wenn Sie nun die Wiedergabe starten, werden Sie merken, dass Spur 3 ab Takt 9 den Effekt „020: Stereo Flanger“ verwendet.

⑫ **Drücken Sie den [COMPARE]-Taster (er leuchtet), um sich die Version vor Ausführen des „Put Effect Setting to Track“-Befehls anzuhören.**
Mit dem [COMPARE]-Taster kann man bekanntlich A / B-Vergleiche (vorher / nachher) anstellen.

⑬ **Stellen Sie „Track Select“ (Sequencer P5: Track Edit-Seite) auf „Track03“. Wählen Sie den Menübefehl „Event Edit“, um die gleichnamige Seite aufzurufen. (Markieren Sie im „Set Event Filters“-Dialogfenster „Exclusive“.)**
Sie werden sehen, dass Spur 3 in Takt 9 einen „Parameter Change“-Befehl enthält.


Event Edit Track 03 Measure: 001 Index: 00000
M:001 *000 --------BAR-------- Meter: 4/4
M:001 *001 BT:01.000 EXCL
M:001 *002 BT:01.000 EXCL
M:001 *003 BT:01.000 EXCL
M:001 *004 BT:01.000 EXCL
M:001 *005 BT:01.000 EXCL
M:001 *006 BT:01.000 EXCL
Insert Cut Copy Done

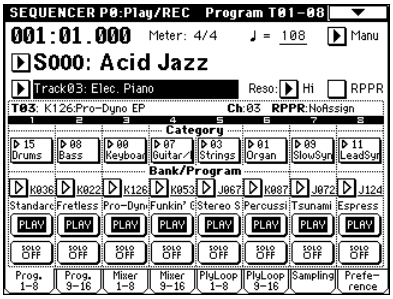

Event Edit Track 03 Measure: 009 Index: 00000
M:009 *000 --------BAR-------- Meter: 4/4
M:009 *001 BT:01.000 EXCL
M:009 *002 BT:01.000 EXCL
M:009 *003 BT:01.000 EXCL
M:009 *004 BT:01.000 EXCL
M:009 *005 BT:01.000 EXCL
M:009 *006 BT:01.000 EXCL
Insert Cut Copy Done

2. Verwendung der anfangs für den Song gewählten Einstellungen und Wechsel zu den Effekteinstellungen eines anderen Songs

Sagen wir, es soll IFX3 für Spur 3 verwendet werden. Der betreffende Part soll anfangs „023: Stereo Phaser“ (wie in der Song-Vorlage festgelegt) und ab Takt 9 den Typ „020: Stereo Flanger“ eines anderen Songs verwenden. Die Umschaltung erfolgt mit einem MIDI Parameter Change-Befehl.

① **Wechseln Sie in den Sequencer-Modus und wählen Sie für „Song Select“ Song-Speicher S000.**

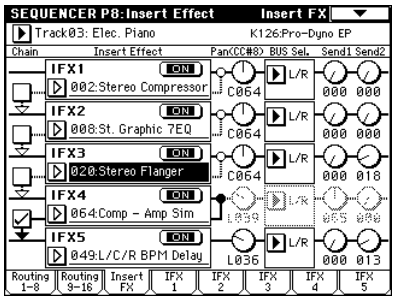
② **Laden Sie mit dem „Load Template Song“-Menübefehl die Song-Vorlage „Acid Jazz“.**



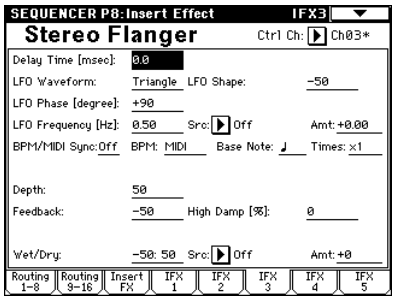
③ **Wählen Sie mit „Track Select“ Track 03: Elec.Piano und nehmen Sie den gewünschten Part auf.** (☞BS S.26)

④ **Stellen Sie die ab der Song-Mitte gewünschten neuen Effektparameter in einem anderen Song (der dann kopiert wird) ein.**
1) Legen Sie Song S001 an.
2) Verwenden Sie den Menübefehl „Copy From Song“, um Song 000 zu kopieren. (☞RH S.58 „Copy From Song“)

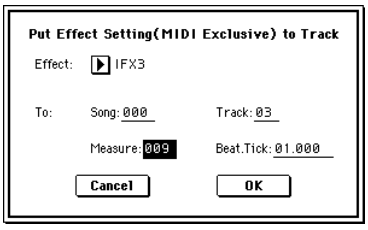
⑤ **Nehmen Sie in Song 001 die Effekteinstellungen vor, die ab Takt 9 verwendet werden sollen. Wählen Sie für „IFX3“ (P8: Insert Effect, Insert FX-Seite) „020: Stereo Flanger“.**


SEQUENCER P8:Insert Effect Insert FX
Track03: Elec. Piano K126:Pro-Dyno EP
Chain Insert Effect Pan(CC#8) BUS Sel. Send1 Send2
IFX1 ON 002:Stereo Compressor C064 L/R 000 000
IFX2 ON 008:St. Graphic 7EQ C064 L/R 000 000
IFX3 ON 020:Stereo Flanger C064 L/R 000 018
IFX4 ON 054:Comp - Amp Sim L/R
IFX5 ON 049:L/C/R BPM Delay L036 L/R 000 013
Routing 1-8 Routing 9-16 Insert FX IFX 1 IFX 2 IFX 3 IFX 4 IFX 5

⑥ **Stellen Sie auf der Seite Sequencer P8: Insert Effect, IFX3 die gewünschten Parameterwerte ein.**


SEQUENCER P8:Insert Effect IFX3
Stereo Flanger Ctrl Ch: Ch03*
Delay Time [msec]: 0.0
LFO Waveform: Triangle LFO Shape: -50
LFO Phase [degree]: +90
LFO Frequency [Hz]: 0.50 Src: Off Amt: +0.00
BPM/MIDI Sync: Off BPM: MIDI Base Note: ♩ Times: x1
Depth: 50
Feedback: -50 High Damp [%]: 0
Wet/Dry: -50: 50 Src: Off Amt: +0
Routing 1-8 Routing 9-16 Insert FX IFX 1 IFX 2 IFX 3 IFX 4 IFX 5

⑦ **Wählen Sie „Put Effect Setting to Track“, um das Dialogfenster zu öffnen.**

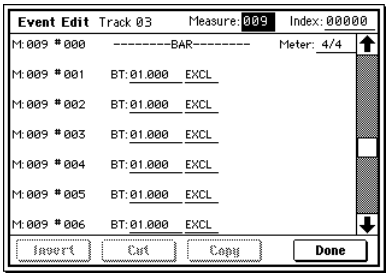


⑧ **Fügen Sie die Einstellungen von Song 001 in Song 000 ein.**
„Effect“: IFX3
To: „Song“: 000
„Track“: 03
„Measure“: 009
„Beat.Tick“: 01.000

⑨ **Drücken Sie den OK-Button.**
Wenn Sie nun die Wiedergabe von Song 000 starten, werden Sie merken, dass Spur 3 ab Takt 9 den Effekt „020: Stereo Flanger“ verwendet.

⑩ **Mit dem [COMPARE]-Taster können Sie die „Put Effect Setting to Track“- mit der ursprünglichen Version vergleichen.**

Anm. Die Verarbeitung der mit „Put Effect Setting to Track“ eingefügten Einstellungen kann eine Weile dauern. Je mehr Daten der Song enthält, desto länger dauert die Änderung des Effekttyps. Wenn Sie beim Anhören des Songs in Schritt ⑨ feststellen, dass die Änderung nicht problemlos vor sich geht, müssen Sie mit dem [COMPARE]-Taster (der leuchtet) wieder die vorige Version wählen und es noch einmal versuchen. Ändern Sie die „Beat.Tick:“-Einstellung dahin gehend, dass die Änderung etwas (40–100 „Ticks“) vor der gewünschten Stelle vollzogen wird.



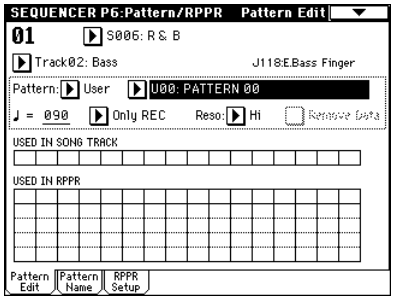
Echtzeitaufnahme eines Pattern

Sehen wir uns nun an, wie man im Echtzeitverfahren Pattern aufnimmt. User-Pattern können ebenfalls über die RPPR-Funktion angesprochen werden (und verhalten sich wie Preset-Pattern). Man kann entweder mit **Verweisen** („Place“) arbeiten oder die Pattern-Daten „physisch“ zur gewünschten Spur **kopieren**. Umgekehrt lassen sich auch Spurdaten zu einem Pattern kopieren.

Wenn Sie ein Pattern in Echtzeit aufnehmen, wird es mit der zuvor eingegebenen Anzahl von Takten in einer Endlosschleife wiedergegeben, so dass Sie nach und nach alle notwendigen Daten aufzeichnen können.

① **Legen Sie einen neuen Song an (siehe „Vorbereitungen für die Aufnahme“) und ordnen Sie der Spur das Program zu, das von dem Pattern angesprochen werden soll.** (☞S.41)

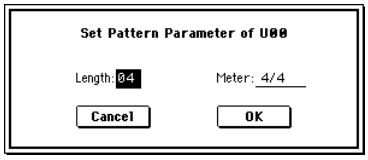
② **Springen Sie zur Seite Sequencer P6: Pattern/RPPR, Pattern Edit.**



③ **Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, die Sie für die Pattern-Aufzeichnung verwenden möchten.**
Das Pattern verwendet das Program sowie die übrigen Einstellungen der selektierten Spur.

④ **Stellen Sie „Pattern (Pattern Bank)“ auf User und „Pattern Select“ auf U00.**
Alle Songs weisen die User-Speicher U00–U99 auf.

⑤ **Wählen Sie den Menübefehl „Pattern Parameter“.**
Es erscheint ein Dialogfenster.



⑥ **Wählen Sie unter „Length“ die Länge des Pattern in Takten (hier 04). Unter „Meter“ wählen Sie die Taktart (hier 4/4). Drücken Sie den OK-Button.**

⑦ **Stellen Sie bei Bedarf den „Resolution“-Parameter ein, um die Daten bereits während der Aufnahme zu quantisieren.**

⑧ **Starten Sie die Echtzeitaufnahme.**
Das Aufnahmeverfahren entspricht exakt dem von „Loop All Tracks“. (☞S.44)

Drücken Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]- und SEQUENCER [START/STOP]-Taster.
Nach dem Einzähler beginnt die Aufnahme. Spielen Sie auf der Klaviatur und bedienen Sie den Joystick sowie die anderen Spielhilfen.
Wenn das Ende des Pattern erreicht ist, wird wieder zur Startposition gesprungen und die Aufnahme wird fortgesetzt. So können Sie alle notwendigen Musikdaten nach und nach eingeben.

⑨ **Während der Aufnahme eines Pattern können Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]-Taster betätigen oder das Kästchen „Remove Data“ markieren, um unerwünschte Daten zu löschen.**
Siehe Schritt ⑥ unter „Loop All Tracks“ (☞S.44).

⑩ **Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.**
Wenn Sie sich verspielen oder nicht ganz zufrieden sind, drücken Sie den SEQUENCER [START / STOP]-Taster, um die Aufnahme anzuhalten und danach den [COMPARE]-Taster. Fahren Sie anschließend fort mit Schritt 8.

Steuerbefehle (CC) und Pattern

Wenn ein Pattern auch Steuerbefehle (CC) enthalten soll, müssen Sie dafür sorgen, dass diese am Ende des Pattern wieder auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt werden, um „Hänger“ während des Einsatzes solcher Pattern in einem Song oder über die RPPR-Funktion zu vermeiden. Allerdings werden folgende Befehle am Ende eines Pattern sowie bei Anhalten der RPPR-Funktion automatisch zurückgesetzt:

Steuerbefehl	Neutralwert
Modulation 1 (CC01)	00 (Null)
Modulation 2 (CC02)	00 (Null)
Expression (CC11)	127 (max.)
Ribbon (CC16)	64 (Mitte)
Hold/Dämpfer (CC64)	00 (Null)
Sostenuto (CC66)	00 (Null)
Soft (CC67)	00 (Null)
EG Sustain (CC70)	64 (Mitte)
Resonance (CC71)	64 (Mitte)
EG Release (CC72)	64 (Mitte)
EG Attack (CC73)	64 (Mitte)
LPF Cutoff (CC74)	64 (Mitte)
EG Decay (CC75)	64 (Mitte)
LFO1-Geschwindigkeit (CC76)	64 (Mitte)
LFO1-Intensität (Tonh.) (CC77)	64 (Mitte)
LFO1 Delay (CC78)	64 (Mitte)
Filter EG Intensity (CC79)	64 (Mitte)
SW1-Modulation (CC80)	00 (Null)
SW2-Modulation (CC81)	00 (Null)
Kanal-Aftertouch	00 (Null)
Pitch Bender	00 (Null)

Verwendung des Arpeggiators für die Pattern-Aufnahme

Wenn der Arpeggiator der mit „Track Select“ gewählten Spur zugeordnet ist, können Sie den ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster aktivieren und die Arpeggiator-Wiedergabe innerhalb des Pattern aufzeichnen.
Alles Weitere hierzu finden Sie auf S.96 und RH S.93.

Verfahren zum Editieren von Songs

Songs können auf mehrere Arten editiert werden.

Song-Editierfunktionen
Songs kann man kopieren, umbenennen, aber auch über Utility-Menübefehle von Seiten wie Sequencer P0: Play / REC (☞RH S.58) bearbeiten und z.B. löschen.

Spur-Editierfunktionen
Ereignisse einer Spur kann man verschieben / löschen / ergänzen und innerhalb einer Spur bzw. zwischen unterschiedlichen Spuren kopieren.
Die betreffenden Befehle finden Sie im Menü der Seite Sequencer P5: Track Edit, Track Edit. (☞RH S.79).

Editieren von Pattern
Mit den Menübefehlen der Seite Sequencer P6: Pattern / RPPR, Pattern können Pattern editiert werden. Der Befehl „Event Edit“ erlaubt das Ändern vorhandener und Einfügen neuer Daten. Außerdem können Sie Daten löschen (Delete), kopieren (Copy) und Pattern zusammenfügen (Bounce) (☞RH S.89).

Anm. Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf das Editieren eines Songs. Legen Sie daher zuerst einen Song an, der mehrere Takte umfasst. Siehe BS S.24. Zuerst zeigen wir Ihnen, wie man bestimmte Song-Aspekte ändert und danach, wie man sich eine Cue List zusammenstellt. Im folgenden gehen wir davon aus, dass sich der änderungsbedürftige Song in Speicher S000 befindet.

1. Kopieren eines Songs

Songs können wie folgt kopiert werden. Das ist praktisch, wenn man mehrere Fassungen erstellen möchte, ohne die bereits existierende(n) zu verlieren.

① **Legen Sie einen neuen Song an.**
Springen Sie zur Seite Sequencer P0: Play / REC, Program T01–08.
Wählen Sie „Song Select“ und geben Sie mit den Zifferntastern die Nummer des Songs ein, den Sie anlegen möchten. Drücken Sie anschließend den [ENTER]-Taster. (Drücken Sie für dieses Beispiel den [1]- und [ENTER]-Taster.)
Es erscheint ein Dialogfenster.

Legen Sie die Anzahl der Takte mit „Set Length“ fest und drücken Sie den OK-Button.

Es wird nun ein neuer Song angelegt. Als nächstes wollen wir die Daten eines existierenden Songs zu diesem neuen Song kopieren.

② **Wählen Sie den Menübefehl „Copy From Song“.**

Es erscheint ein Dialogfenster. Wählen Sie den zu kopierenden Song (d.h. die Quelle). Wenn Sie „All“ wählen, werden alle Daten und Einstellungen jenes Songs kopiert. Wählen Sie „Without Track / Pattern Events“, so werden alle Daten bis auf „Track Play Loop“ und RPPR kopiert. Wählen Sie für dieses Beispiel „All“.

Drücken Sie den OK-Button, um die Kopie auszuführen.

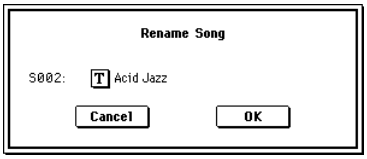
③ **Siehe die Schritte ① und ② zum Anlegen eines weiteren Songs (S002) und kopieren Sie Song S000 auch zu jenem Speicher.**

2. Benennen des Songs

Einem Song kann man folgendermaßen einen Namen geben:

① **Wählen Sie über „Song Select“ den benötigten Song.**
Wählen Sie hier Song 002.

② **Wählen Sie den Menübefehl „Rename Song“ (Sequencer P0: Play/REC, Program T01–08-Seite).**



Es erscheint ein Dialogfenster. Drücken Sie das Texteingabefeld, um das dazugehörige Fenster zu öffnen.

Drücken Sie den Clear-Button und geben Sie **CHORUS** ein (☞S.115).
Wenn der Name „steht“, müssen Sie den OK-Button drücken.
Drücken Sie den OK-Button noch einmal, um den „Rename“-Befehl auszuführen.

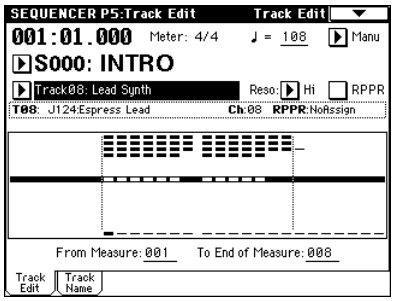
③ **Siehe die Schritte ① und ② zum Benennen von S000 („INTRO“) und S001 („VERSE“).**

3. Festlegen der Song-Länge

Es gibt einen Befehl, mit dem man die Anzahl der Takte je Song festlegen kann. Unmittelbar nach dem Einschalten lautet die Vorgabe **64 Takte**. Wenn Sie jedoch in Echtzeit länger aufnehmen, wird der Song automatisch um die entsprechende Anzahl der Takte erweitert.

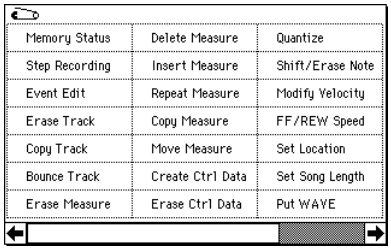
① **Wählen Sie den Song S000: INTRO.**

② **Wechseln Sie zur Sequencer P5: Track Edit, Track Edit-Seite.**
Drücken Sie auf der P5: Track Edit-Seite den [MENU]-Taster, um das Seitenmenü aufzurufen. Drücken Sie „P5: Track Edit“.

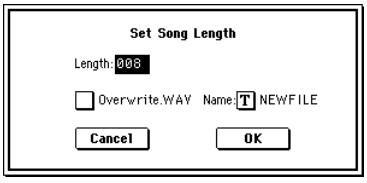

SEQUENCER P5:Track Edit
Track Edit
001:01.000 Meter: 4/4 ♩= 108 Manu
S000: INTRO
Track08: Lead Synth Reso: Hi RPPR
T08: J124:Espress Lead Ch:08 RPPR:NoAssign
From Measure: 001 To End of Measure: 008
Track Edit
Track Name

③ **Öffnen Sie das Seitenmenü.**
Auf dieser Seite werden Befehle zum Editieren von Spuren und Takten angezeigt.

Drücken Sie „Set Song Length“.



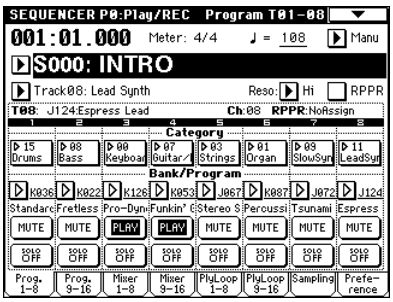
Es erscheint ein Dialogfenster.



Geben Sie die benötigte Anzahl der Song-Takte ein. Wählen Sie für dieses Beispiel **008** (8 Takte) und drücken Sie den OK-Button.
Die Daten der Takte 1–8 bleiben erhalten, aber die Daten der nachfolgenden Takte werden gelöscht. Wenn Sie die Wiedergabe dieses Songs mit dem SEQUENCER [START / STOP]-Taster starten, endet sie am Ende von Takt 8 automatisch.

Wenn die „Track Play Loop“-Funktion aktiv ist, müssen Sie nachschauen, wie „Loop Start Measure“ und „Loop End Measure“ eingestellt sind. Wenn sie sich hinter dem erhaltenen Gebiet befinden, werden die betreffenden Daten nämlich gelöscht. Bei Bedarf müssen Sie die benötigten Takte also vorher mit „Move Measure“ (☞RH S.83) zu dem Gebiet verschieben, das bei Ausführen von „Set Song Length“ erhalten bleibt.

④ **Schalten Sie Spuren stumm.**
Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Seite P0: Play / REC zu gehen. Wählen Sie dann die Seite Program T01–08 / T09–16.
Schalten Sie alle Spuren bis auf 3 und 4 stumm. Sie hören dann nur noch den Gitarren- und Pianopart.



⑤ **Siehe die Schritte ①–④, um auch den Song S001: VERSE auf 8 Takte zu kürzen („008“).**
Schalten Sie alle Spuren bis auf 1–3 stumm. Sie hören dann nur noch den Schlagzeug-, Bass- und E-Gitarrenpart.

⑥ **Siehe die Schritte ①–④, um auch den Song S002: CHORUS auf 8 Takte zu kürzen („008“).**

4. Ändern der Tonart (transponieren)

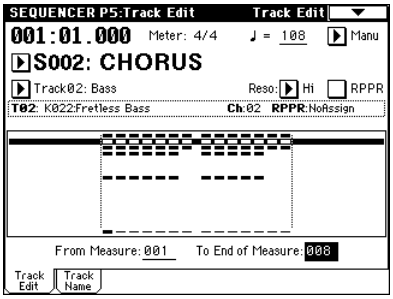
Nun wollen wir die Tonart eines dieser Songs ändern:

① **Wählen Sie den Song S002: CHORUS.**

② **Wechseln Sie zur Sequencer P5: Track Edit-Seite.**

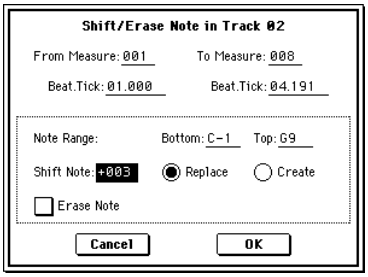
③ **Wählen Sie mit „Track Select“ Spur T02. Die wird sogleich transponiert.**

④ **Geben Sie an, in wie vielen Takten die Tonart geändert werden soll.**
Wählen Sie „From Measure“ und stellen Sie mit den VALUE-Bedienelementen „001“ ein. Wählen Sie nun „To End of Measure“ und geben Sie „008“ ein.


SEQUENCER P5:Track Edit Track Edit
001:01.000 Meter: 4/4 ♩= 108 Manu
S002: CHORUS
Track02: Bass Reso: Hi RPPR
T02: K022:Fretless Bass Ch:02 RPPR:NoAssign
From Measure: 001 To End of Measure: 008
Track Edit
Track Name

⑤ **Wählen Sie den Menübefehl „Shift/Erase Note“.**
Es erscheint ein Dialogfenster. Wenn Sie den zu editierenden Bereich unter Schritt ④ nicht oder falsch eingestellt haben, können Sie das hier mit „From Measure“ und „To Measure“ ausbügeln.

Aktivieren Sie „Replace“ und geben Sie den „Shift Note“-Wert „+003“ ein. (☞RH S.84)



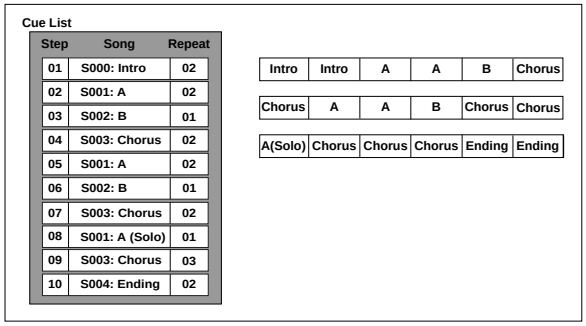
Drücken Sie den OK-Button. Die Noten von Spur T02 werden nun drei Halbtöne höher transponiert.

⑥ **Wiederholen Sie dieses Verfahren, um auch die übrigen Spuren (mit Musikdaten) drei Halbtöne höher zu transponieren. Spur T01 (Schlagzeug) dürfen Sie aber auf keinen Fall transponieren.**

Beim Transponieren einer Spur, die ein Drum-Program ansteuert, ändert sich nicht die Tonhöhe der Schlagzeugklänge, sondern die Zuordnung der Notenbefehle zu den Sounds im Drum Kit. Das sorgt dann dafür, dass der Schlagzeugpart bestenfalls originell klingt (meistens aber schlimmer).

Programmieren einer Cue List (Wiedergabeliste)

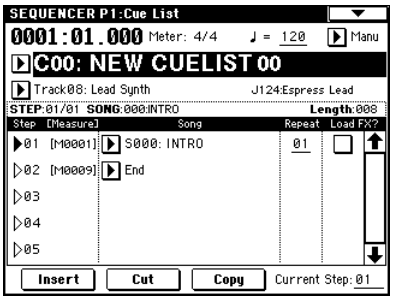
Eine Cue List erlaubt die Wiedergabe mehrerer Songs in einer festgelegten Reihenfolge. Wenn Sie beispielsweise für jeden Teil eines Liedes (Intro, Melodie A, Melodie B, Bridge und Schluss) einen eigenen Song erstellen, können Sie über die Wiedergabeliste die Reihenfolge und die Anzahl der Wiederholungen für jeden dieser Songs festlegen.
Diese Funktion läst sich auch zu „Jukebox"-Zwecken nutzen, weil sie die Song-Wiedergabe in der gewünschten Reihenfolge erlaubt.


Cue List
Step Song Repeat
01 S000: Intro 02
02 S001: A 02
03 S002: B 01
04 S003: Chorus 02
05 S001: A 02
06 S002: B 01
07 S003: Chorus 02
08 S001: A (Solo) 01
09 S003: Chorus 03
10 S004: Ending 02
Intro Intro A A B Chorus
Chorus A A B Chorus Chorus
A(Solo) Chorus Chorus Chorus Ending Ending

1. Anlegen einer Cue List

Jeden Eintrag einer Cue List nennt man einen „Schritt" (oder „Step"). Schritte enthalten Verweise auf einen Song-Speicher und die Anzahl der Wiederholungen.
Im folgenden Beispiel soll erläutert werden, wie die Songs S000: INTRO, S001: VERSE und S002: CHORUS zu einer Wiedergabeliste kombiniert werden können.

① **Wählen Sie „Sequencer P1: Cue List".**
Als Voreinstellung werden für Schritt („Step") 01 der Song S000 und als Schritt 02 „End" (Song-Ende) gewählt.



② **Fügen Sie in der „Step"-Spalte einen Song ein. Wählen Sie „Song" von Step 02 und drücken Sie den Insert-Button.** Step 02 enthält nun ebenfalls einen Song-Verweis. Wählen Sie mit den VALUE-Bedienelementen „S001: VERSE".

Wählen Sie danach „Song" von Schritt 03 und drücken Sie den Insert-Button. Wählen Sie hier „S002: CHORUS".

Mit dem **Cut-Button** können Sie den gerade gewählten Schritt löschen. Dieser kann dann mit dem **Insert-Button** an anderer Stelle eingefügt werden.

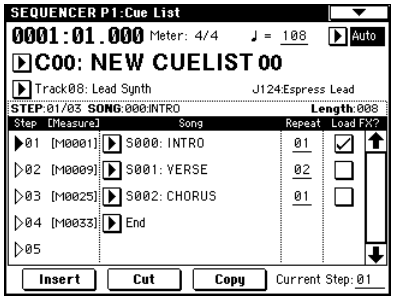
Mit dem **Copy-Button** kopieren Sie den gewählten Schritt. Dieser kann dann mit dem **Insert-Button** an anderer Stelle eingefügt werden.

③ **Wählen Sie für den letzten Schritt „End".**
Wenn Sie dort „Continue to Step01" einstellen, wird die Cue List wiederholt abgespielt.

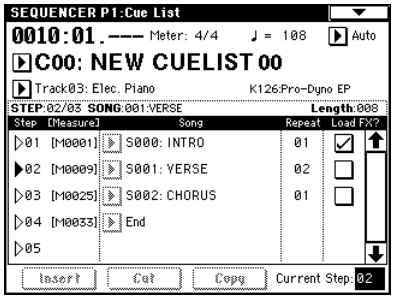
④ **Über „Repeat" können Sie für jeden Schritt einstellen, wie oft der zugeordnete Song abgespielt werden soll. Wählen Sie für dieses Beispiel Wert „02" für Schritt 02 S001: VERSE.**

⑤ **Geben Sie an, ob auch die Effekteinstellungen der den Schritten zugeordneten Songs verwendet werden sollen. Wenn Sie das tatsächlich möchten, müssen Sie das „FX"-Kästchen markieren.**
In diesem Beispiel (wie auch in anderen Cue Lists) sollten Sie „FX" nur für Step 01 markieren, damit die Effekte zumindest anfangs geladen werden.

⑥ **Mit der Einstellung „Auto" für „Tempo Mode" sorgen Sie dafür, dass jeder Song-Schritt der Cue List mit dem Tempo des zugeordneten Songs gefahren wird.**
Wählen Sie „Manu (Manual)", so muss das Tempo mit „♩=" eingestellt werden.


SEQUENCER P1:Cue List
0001:01.000 Meter: 4/4 ♩ = 108 Auto
C00: NEW CUELIST 00
Track08: Lead Synth J124:Espress Lead
STEP:01/03 SONG:000:INTRO Length:008
Step [Measure] Song Repeat Load FX?
01 [M0001] S000: INTRO 01
02 [M0009] S001: VERSE 02
03 [M0025] S002: CHORUS 01
04 [M0033] End
05
Insert Cut Copy Current Step: 01

⑦ **Wenn Sie beim Zuordnen/Einstellen den SEQUENCER [START/STOP]-Taster drücken, wird der dem „Current Step" zugeordnete Song abgespielt.**


SEQUENCER P1:Cue List
0010:01.--- Meter: 4/4 ♩ = 108 Auto
C00: NEW CUELIST 00
Track03: Elec. Piano K126:Pro-Dyno EP
STEP:02/03 SONG:001:VERSE Length:008
Step [Measure] Song Repeat Load FX?
01 [M0001] S000: INTRO 01
02 [M0009] S001: VERSE 02
03 [M0025] S002: CHORUS 01
04 [M0033] End
05
Insert Cut Copy Current Step: 02

- „**Step**": Der Pfeil zeigt jeweils den Schritt an, der gerade abgespielt wird. „▶" verweist auf den momentan gewählten Schritt („Step"). Wenn Sie bei angehaltener Wiedergabe unter „Current Step" einen anderen Schritt wählen, ändert sich die Display-Anzeige.
- „**M******": Verweist auf den Takt, in dem der Schritt beginnt.
- „**Meter**": Hier wird die aktuelle Taktart angezeigt. Diese kann nicht geändert werden.
- Der Name der Cue List kann mit dem Menübefehl „Rename Cue List" eingegeben werden.
- Wenn Sie nun auf der Tastatur spielen, wird das Program der selektierten Spur („Track Select") wiedergegeben. Wenn Sie nacheinander mehrere Schritte (und also Songs) anwählen, kann es vorkommen, dass Sie jeweils ein anderes Program ansteuern.

● Wenn die Wiedergabe zwischen zwei Schritten kurz ungleichmäßig wird

Wenn die Songs unterschiedliche Effekteinstellungen verwenden, kann es zu Verzögerungen bei den Übergängen in der Wiedergabeliste kommen. Außerdem erfolgt die Wiedergabe zu Beginn des nächsten Song u.U. etwas ruckartig. In solchen Fällen sollten Sie die Cue List mit „Convert to Song“ in einen Song umwandeln. Dann erfolgen die (ehemaligen) Übergänge nämlich nahtlos.

Wenn die einzelnen Songs unterschiedliche Effekteinstellungen verwenden, sollten Sie „FX“ von Schritt Step 01 markieren, um überzeugendere Übergänge zu erzielen. Dann werden alle Effekteinstellungen vor Beginn der Wiedergabe vorgenommen und es gibt keine Umschaltverzögerungen, wenn die Wiedergabe der Liste gestartet bzw. wenn zwischen einzelnen Songs gewechselt wird. Obwohl es dann nicht möglich ist, die Effekttypen zu ändern, können Sie die Effekte innerhalb der Wiedergabeliste trotzdem mit Hilfe der dynamischen Effektmodulation oder mit MIDI-Steuerbefehlen (CC) beeinflussen. Sie können z.B. bei einigen Songs den Hallanteil erhöhen, die Geschwindigkeit des LFOs ändern usw. Diese Vorgehensweise wird für das Zusammensetzen einer Komposition anhand einer Wiedergabeliste empfohlen. Wenn Sie den Menübefehl „Convert to Song“ ausführen, werden die Effekteinstellungen von Schritt („Step“) 01 für den gesamten neuen Song übernommen.

Auch wenn „FX“ nicht markiert ist, kann es bisweilen zu Verzögerungen bei den Übergängen in der Wiedergabeliste kommen. Weiterhin ist es denkbar, dass die Übergänge nicht immer rhythmisch stimmig sind. Dann können Sie die Musikdaten des Songs editieren oder die Wiedergabeliste in einen Song konvertieren. Wenn Sie die Liste mit dem Befehl „Convert to Song“ in einen Song umwandeln, treten keinerlei Verzögerungen bei den Übergängen zwischen den einzelnen Teilen mehr auf, und die Musikdaten werden rhythmisch korrekt wiedergegeben.

● Vorbereiten mehrerer Songs für den Einsatz in einer Cue List

Bei Verwendung unterschiedlicher Songs in einer Cue List sollten Sie die Einstellungen (Programs und Parameter der Spuren, Effekte usw.) eines Songs (z.B. S000) über den Menübefehl „Copy From Song“ unter SEQ 1.1 usw. zu den übrigen Songs kopieren. Das sorgt für eine homogenere Wiedergabe.

Nach Fertigstellung der Cue List und während ihrer Umwandlung in einen Song werden die Spureinstellungen (Program, Pan, Lautstärke) der einzelnen Schritte in MIDI-Daten umgewandelt. Das Arbeiten mit Cue Lists erfordert jedoch ein gewisse Disziplin und Konsequenz, um zu verhindern, dass die Daten, die sich innerhalb der Cue List völlig logisch anhören, hinterher auf unterschiedlichen Spuren des gewandelten Songs auftauchen.

● Verwendung eines Fußtasters für die Schrittanwahl

Bei Bedarf kann man die Schritte per Fußtaster anwählen. Wenn Sie „Repeat“ auf **FS** stellen, kann ein an die ASSIGNABLE SWITCH-Buchse angeschlossener Fußtaster zum Unterbrechen der Wiedergabewiederholung verwendet werden. Stellen Sie „Foot Switch Assign“ (Global P2: Controller-Seite) auf „Cue Repeat Control“.

2. Umwandeln einer Cue List in einen Song

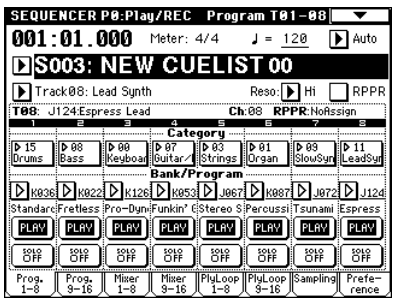
Obwohl es nicht möglich ist, zusätzliche Daten auf Spuren einer Wiedergabeliste aufzuzeichnen, können Sie die Wiedergabeliste selbst in einen Song umwandeln und dann Soli und andere zusätzliche Daten auf freien Spuren aufzeichnen. Sie müssen eine Wiedergabeliste außerdem in einen Song umwandeln, wenn Sie sie als SMF-Datei (Standard MIDI File) sichern möchten.

① **Wählen Sie den Menübefehl „Convert to Song“.**
Es erscheint ein Dialogfenster.

② **Wählen Sie unter „To Song“ die Nummer des Ziel-Songs für die konvertierten Daten.**
Der Name der Cue List wird automatisch als Song-Name für die konvertierten Daten übernommen. (Alles Weitere zum „Convert to Song“-Befehl finden Sie auf RH S.70.)

Es kann auch ein neuer Song-Speicher als Ziel für die gewandelte Fassung gewählt werden. Der Parameter „Set Length“ braucht für diesen Song nicht eingestellt zu werden, weil die Anzahl der Takte hinterher automatisch jener des gewandelten Songs entspricht. Drücken Sie den OK-Button, um das „Convert Cue List“-Dialogfenster aufzurufen.

③ **Drücken Sie den OK-Button.**
Die Cue List wird in einen Song umgewandelt. Wechseln Sie zur Seite P0: Play / REC und wählen Sie den als Ziel definierten Song-Speicher. Kontrollieren Sie das Ergebnis der Umwandlung.



Anlegen und Aufnehmen von RPPR-Gruppen (Realtime Pattern Play / Record)

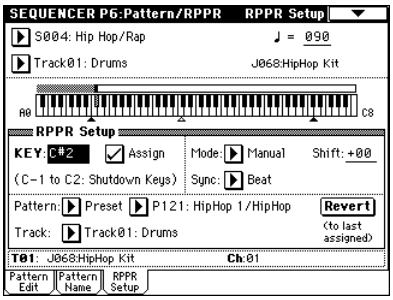
Nachfolgend wird anhand eines Beispiels gezeigt, wie **RPPR**-Einstellungen vorgenommen werden und wie man diese Funktion während der Aufnahme und Wiedergabe verwendet. (☞BS S.3 „Einsatz der RPPR-Funktion“)

Anlegen von RPPR-Daten

① **Legen Sie einen neuen Song an.** (☞S.50)

② **Ordnen Sie den Spuren Programs zu.**
Für dieses Beispiel wollen wir eine Song-Vorlage verwenden. Laden Sie über den Utility-Menübefehl „Load Template Song“ P14: Hip Hop / Rap. Pattern brauchen hier jedoch nicht kopiert zu werden. (☞BS S.24)

③ **Wechseln Sie zur Seite Sequencer P6: Pattern/RPPR, RPPR Setup.**
Auf dieser Seite wird die RPPR-Funktion automatisch aktiviert.



④ **Wählen Sie über „KEY“ die Taste, der Sie ein Pattern zuordnen möchten.**
Wählen Sie „C#2“. Das können Sie übrigens auch tun, indem Sie [ENTER] gedrückt halten, während Sie die betreffende Taste drücken.
Die Taste C2 und alle darunter liegenden Tasten dienen zum anhalten der Pattern-Wiedergabe und können nicht belegt werden.

⑤ **Kreuzen Sie das Kästchen „Assign“ an.**

⑥ **Wählen Sie für „Pattern Bank“ den Preset-Bereich und mit „Pattern Select“ P121: HipHop 1/HipHop.**

⑦ **Stellen Sie „Track“ auf „Track01: Drums“.**
Das Pattern wird mit dem Program und den Einstellungen der hier gewählten Spur wiedergegeben.

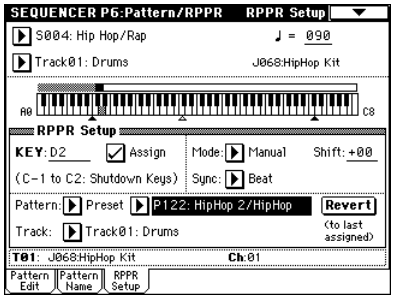
⑧ **Ordnen Sie nun auch den anderen Tasten Pattern zu.**

Drücken Sie nach Anwahl von „KEY“ den [△]-Taster, um „D2“ zu wählen.
Drücken Sie den Revert-Button.

Die Einstellungen von „Assign“, „Pattern (Pattern Bank)“, „Pattern Select“ und „Track“ der vorigen Schritte (siehe ⑤–⑦) werden nun übernommen.

Wählen Sie „Pattern Select“ und drücken Sie den [△]-Taster, um „P122: HipHop 2/HipHop“ zu wählen.

Anm. „**Revert**“ hat den Vorteil, dass man die zuvor durchgeführten Einstellungen übernehmen kann, so dass man für neue Tastenbelegungen nur einige wenige Parameter (die Pattern-Adresse) zu ändern braucht.



Ordnen Sie den übrigen Tasten nun Pattern im Bereich P123: HipHop 3/HipHop–P135: HipHop 15/HipHop zu:

⑨ **Drücken Sie die Taste C#2.**
Nun wird das zugeordnete Pattern abgespielt.

Geben Sie die Taste C#2 wieder frei und drücken Sie stattdessen D2.
Nun hören Sie das jener Taste zugeordnete Pattern. Die Wiedergabe wird jedoch auch von den Parametern „Sync“ und „Mode“ beeinflusst.

Stellen Sie „KEY“ auf C#2 und „Sync“ auf Measure. Nehmen Sie diese Einstellung auch für die Taste D2 vor.

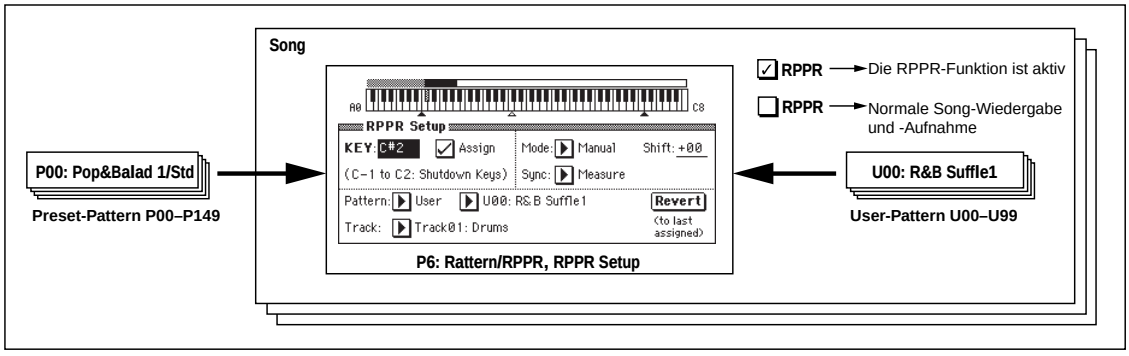
Drücken Sie nun abwechselnd diese beiden Tasten. Die Pattern verhalten sich nun etwas anders.

Bei Anwahl von „**Measure**“ werden die Pattern immer in Takteinheiten abgearbeitet. Dann wird das nachfolgend ausgelöste Pattern also erst nach Beenden des aktuellen Taktes gestartet.
Wenn Sie den „**Mode**“-Parameter auf **Once** stellen, wird das betreffende Pattern ein Mal komplett abgespielt. Wie lange Sie die zugeordnete Taste gedrückt halten, ist dann unerheblich.

Anm. Um die Pattern-Wiedergabe anzuhalten, müssen Sie die Taste(n) des / der ausgelösten Pattern entweder noch einmal drücken oder die Taste C2 (oder eine tiefere Taste) betätigen.

Hinweise zu den Parametern „**Sync**“, „**Mode**“ und „**Shift**“ finden Sie ab RH S.92.

Die zugeordneten Tasten werden in der Klaviaturgrafik farblich abgesetzt.



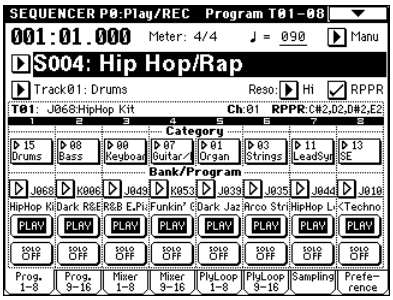
Anm. Nicht zugeordnete Tasten können weiterhin für normales Melodiespiel verwendet werden. Wählen Sie unter „Track Select“ die Spur, die über die Tastatur gespielt werden soll. Sie können beispielsweise den Tasten C#2–B2 verschiedene Bass- und Drum-Pattern zuordnen und dann mit den Tasten ab C3 aufwärts in Echtzeit Soli dazu spielen. Wir empfehlen, die Tasten, denen Sie Pattern zugewiesen haben, auf ähnliche Weise zu gruppieren.

RPPR-Wiedergabe

Nachfolgend wird erklärt, wie Sie die RPPR-Funktion zur Wiedergabe auf der Seite Sequencer P0: Play / REC verwenden können.

① **Wählen Sie Sequencer P0: Play/REC.**

② **Kreuzen Sie das Kästchen „RPPR“ an.**
Dadurch schalten Sie die RPPR-Funktion ein. Dieser Status wird für jeden Song separat gespeichert.



③ **Spielen Sie nun auf der Tastatur. Die Pattern werden gemäß der RPPR-Einstellungen wiedergegeben.**

- Die Wiedergabe von Pattern, deren „**Sync**“-Parameter die Einstellung „**Beat**“ hat, synchronisiert sich zum Wiedergabetempo des ersten Pattern. (☞RH S.92 „Sync“)
- Die Wiedergabe von Pattern, deren „**Sync**“-Parameter die Einstellung **Beat**, **Measure** oder **SEQ** hat, synchronisiert sich zum Wiedergabetempo des Songs. Allerdings darf der Tastendruck nie später als eine 1 / 32-Note hinter dem gewünschten Einsatzpunkt erfolgen. Starten Sie die Song-Wiedergabe. Wenn Sie nun eine Taste anschlagen, beginnt die Pattern-Wiedergabe synchron zum Tempo des Songs.

MIDI Wenn Sie die RPPR-Funktion via MIDI auslösen möchten, müssen Sie den MIDI-Kanal der unter „Track Select“ gewählten Spur verwenden.

④ **Um die RPPR-Funktion wieder auszuschalten, müssen Sie das RPPR-Kästchen demarkieren.**

RPPR-Wiedergabe während der Song-Wiedergabe

RPPR-Pattern können synchron zu einem Song gestartet werden und laufen.

Die Wiedergabe von Pattern, deren „**Sync**“-Parameter die Einstellung „**SEQ**“ hat, synchronisiert sich zum Wiedergabetempo des Songs. (☞RH S.92 „Sync“)
Starten Sie die Song-Wiedergabe und drücken Sie die definierten Tasten. Die RPPR-Wiedergabe läuft nun synchron zum Song-Tempo.

Wenn Sie während der Song-Wiedergabe [<< REW] oder [FF >>] drücken, geht die Pattern-Synchronisation mit dem Song verloren.

Anm. Wenn Sie möchten, dass die Wiedergabe von RPPR-Pattern in dem Moment beginnt, in dem auch der Song anfängt, empfehlen wir, am Anfang des Songs einen leeren Takt einzufügen (der keinerlei Musikdaten enthält).

Anm. Ist die Song-Wiedergabe angehalten, so synchronisiert sich das Pattern zum Tempo des Arpeggiators.

Echtzeitaufnahme des RPPR-Spiels

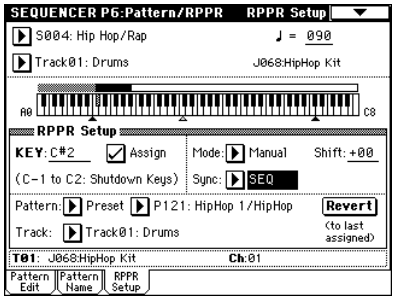
Die Auslösung und Noten der RPPR-Funktion können in Echtzeit aufgezeichnet werden. Wenn Sie –wie unter „Anlegen und Aufnehmen von RPPR-Gruppen“ nur eine Spur (Track01: Drums) verwenden (☞S.55), müssen Sie „Track Select“ auf „Track01: Drums“ stellen. Dann brauchen Sie auch nur auf eine Spur aufzunehmen.

Sie können auch bei Verwendung der RPPR-Funktion auf mehrere Spuren gleichzeitig aufnehmen, wenn Sie mit „Track Select“ eine andere Spur wählen und das Spiel ebenfalls aufzeichnen.
Sie können die Mehrspuraufnahme verwenden, um mehrere Spuren, die über die RPPR-Funktion wiedergegeben werden, gleichzeitig aufzunehmen.

Anm. Das Pattern wird dann in Form von Musikdaten auf die Spur aufgezeichnet, die von der RPPR-Funktion verwendet wird.

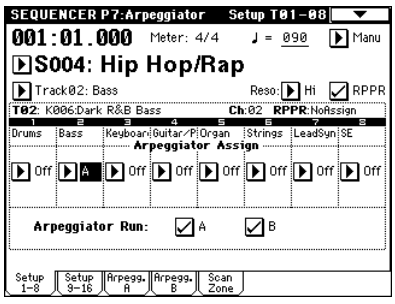
Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man die RPPR- und Arpeggiator-Wiedergabe gleichzeitig aufnimmt.

① **Stellen Sie „Sync“ für jedes RPPR-Pattern auf „SEQ“.**
Die Einstellung **SEQ** bedeutet, dass die RPPR-Wiedergabe immer synchron zum Sequenzer-Tempo läuft.

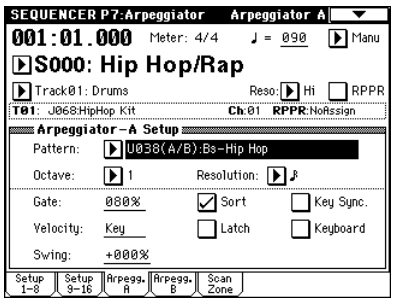

SEQUENCER P6:Pattern/RPPR RPPR Setup
S004: Hip Hop/Rap ♩ = 090
Track01: Drums J068:HipHop Kit
A0 C8
RPPR Setup
KEY: C#2 Assign Mode: Manual Shift: +00
(C-1 to C2: Shutdown Keys) Sync: SEQ
Pattern: Preset P121: HipHop 1/HipHop Revert
Track: Track01: Drums (to last assigned)
T01: J068:HipHop Kit Ch:01
Pattern Edit
Pattern Name
RPPR Setup

② **Den Arpeggiator wollen wir hier für den Basspart verwenden. Nehmen Sie folgende Einstellungen vor.**

Stellen Sie „Track Select“ auf „Track02: Bass“.
Gehen Sie zur Seite Sequencer P7: Arpeggiator, Setup T01–08 und stellen Sie „**Arpeggiator Assign**“ von Spur 2 auf „**A**“. (Markieren Sie bei Bedarf „Arpeggiator Run“ A.)



Wechseln Sie zur Seite Sequencer P7: Arpeggiator, Arpeggiator A und stellen Sie „**Pattern**“ auf „**U038 (A/B)**“.



Stellen Sie „**Gate**“ und „**Velocity**“ auf „**Step**“.

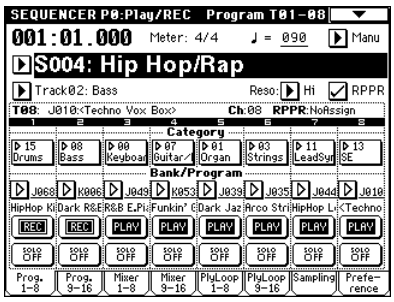
„Key Sync“ darf nicht markiert werden.
Drücken Sie den ARPEGGIATOR **[ON/OFF]**-Taster. (Der Taster leuchtet.)

③ **Markieren Sie das „Multi REC“-Kästchen auf der Seite Sequencer P0: Play/REC, Preference.**

Wenn Sie „**Recording Mode**“ auf „**Loop All Tracks**“ stellen, steht Multi REC nicht zur Verfügung. Stellen Sie „Recording Mode“ auf „Over Write“.

④ **Wechseln Sie zur Seite P0: Play/REC, Program T01–08.**
Die „PLAY / MUTE / REC“-Anzeige aller Spuren lautet „REC“.
Die von der RPPR-Funktion angesteuerte Spur wird zeitgleich mit der Arpeggiator-Wiedergabe aufgezeichnet.
Stellen Sie „PLAY/MUTE/REC“ für alle Spuren außer 1 und 2 auf „PLAY“ oder „MUTE“.

Stellen Sie „Track Select“ auf „Track02: Bass“. Nun werden alle nicht der RPPR-Funktion zugeordneten Noten auf die mit „Track Select“ gewählte Spur aufgenommen.



⑤ **Markieren Sie das Kästchen „RPPR“.**

⑥ **Drücken Sie den [LOCATE]-Taster, um zur Position 001:01.000 zu springen.**

⑦ **Drücken Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]- und SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**

Drücken Sie eine Taste, mit der ein RPPR-Pattern ausgelöst wird. Spielen Sie außerdem Noten im Arpeggio-Bereich.

Wenn Sie bereits beim Einzähler eine oder mehrere Tasten drücken, beginnen die Arpeggio- und Pattern-Wiedergabe zeitgleich mit dem Song und werden also von Anfang an aufgenommen.

Nehmen Sie die RPPR- und Arpeggio-Wiedergabe auf.

Die Noten der ausgelösten RPPR-Pattern werden eventuell zeitlich etwas versetzt. Das können Sie aber korrigieren, indem Sie „Reso“ (Realtime Quantize Resolution) auf einen anderen Wert als „Hi“ stellen.

⑧ **Drücken Sie am Ende des Stückes den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Die Aufnahme wird gestoppt und der Sequenzer kehrt zurück zu der Stelle, an der die Aufnahme gestartet wurde.
Wenn Sie sich während der Aufnahme verspielt haben oder das Ganze noch einmal einspielen möchten, können Sie die Compare-Funktion verwenden (drücken Sie den [COMPARE]-Taster), um den vorigen Zustand wiederherzustellen.

⑨ **Um danach auf andere Spuren aufnehmen zu können, müssen Sie „Multi REC“ oder „RPPR“ wieder demarkieren.**
Demarkieren Sie unter Schritt ③ „Multi REC“, um die Mehrspuraufnahme zu deaktivieren.

Um die RPPR-Funktion wieder auszuschalten, müssen Sie in Schritt ⑤ das „RPPR“-Kästchen demarkieren.

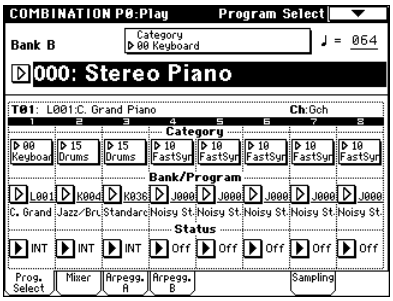
Aufnahme unter Verwendung des aktuellen Programs / der aktuellen Combination

Die Einstellungen einer Combination oder eines Programs können kurz und schmerzlos zu einem Song kopiert werden. Es stehen sogar zwei Verfahren zur Verfügung: Wenn Sie sich gerade im Program- oder Combination-Modus befinden, können Sie die Einstellungen mit „Auto Song Setup“ zu einem neuen Song-Speicher des Sequenzers kopieren. Andererseits bietet auch der Sequencer-Modus einen Menübefehl, mit dem man die Einstellungen eines Programs oder einer Combination zum aktuellen Song „beamen“ kann.

Die Auto Song Setup-Funktion

Hier wollen wir zeigen, wie man „Auto Song Setup“ im Combination-Modus verwenden kann.

① **Rufen Sie den Combination-Modus auf.**



② **Wenn Sie die Combination seit dem Laden editiert haben…**
…(Lautstärke, Pan, Effekt-Routings, Arpeggiator-Einstellungen, darunter auch der An / Aus-Status), müssen Sie sie zuerst mit „Update Combination“ oder „Write Combination“ speichern.

Achten Sie beim Speichern der Combination (bzw. des Programs) darauf, dass „Arpeggiator On / Off“ auf „On“ gestellt ist, wenn Sie auch „Auto Adjust Arp settings for Multi REC“ (siehe Schritt ④) verwenden möchten.

③ **Halten Sie den [ENTER]-Taster gedrückt, während Sie SEQUENCER [REC/WRITE] betätigen.**
Es erscheint das „Setup to Record“-Dialogfenster.

④ **Drücken Sie den OK-Button, um den „Auto Song Setup“-Befehl auszuführen.**
Die TRITON Extreme wechselt automatisch in den Sequencer-Modus, wählt einen neuen Song und übernimmt die Combination-Einstellungen. Diese Funktion wählt immer den ersten noch freien Song-Speicher.

⑤ **Die Aufnahmebereitschaft wird automatisch aktiviert. Außerdem fängt das Metronom an zu zählen. Dabei werden die Einstellungen von Sequencer 0–8: Preference verwendet.**
(☞RH S.68 „0–8b: Metronome Setup“)

⑥ **Drücken Sie [START/STOP], um die Echtzeitaufnahme zu starten.**

Drücken Sie den [START/STOP]-Taster am Ende des Songs noch einmal.
(☞S.43 „Echtzeitaufnahme einer MIDI-Spur“)

Combination-Parameter, die automatisch übernommen werden
Es werden exakt dieselben Einstellungen übernommen wie bei Verwendung des Menübefehls „Copy From Combi“ (☞RH S.58). Außerdem werden die Parameter des Dialogfensters folgendermaßen eingestellt:
- „with Effects“= markiert
- „To“= „Track 1 to 8“
- „Auto Adjust Arp setting for Multi REC“ markiert

Program-Parameter, die automatisch übernommen werden
Es werden exakt dieselben Einstellungen übernommen wie bei Verwendung des Menübefehls „Copy From Program“ (☞S.39). Außerdem werden die Parameter des Dialogfensters folgendermaßen eingestellt:
- „with Effects“ markiert
- „with Arpeggiator“ markiert
- „To“ wird auf „Track 01“ gestellt
- „Arpeggiator“= A

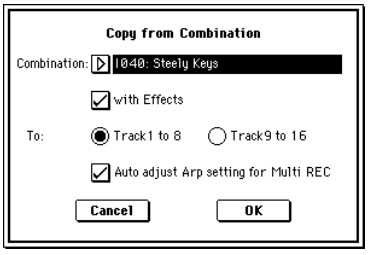
Copy From Program / Copy From Combi (Menübefehle des Sequencer-Modus')

Die Menübefehle „Copy From Program / Copy From Combi“ des Sequencer-Modus' können folgendermaßen verwendet werden.

Anm. Stellen Sie den Global-Kanal (Global P1: MIDI, „MIDI Channel“) auf „01“.

① **Legen Sie einen neuen Song an.** (☞S.50)

② **Führen Sie den „Copy From Program“- oder „Copy From Combi“-Menübefehl aus.**
Es erscheint ein Dialogfenster.



Wählen Sie das Program bzw. die Combination, dessen/deren Einstellungen kopiert werden sollen.
Drücken Sie hier COMBI BANK [I], die Zifferntaster [4], [0] und schließlich [ENTER]. Damit wählen Sie „I040: Steely Keys“.
Da wir hier auch die Effekteinstellungen der Combination kopieren möchten, müssen Sie „**With Effects**“ **markieren**.

Auch die übrigen Einstellungen der Timbres 1–8 sollen kopiert werden. Wählen Sie also **Track 1 to 8**.
Wenn Sie „Track 1 to 8“ gewählt haben, können Sie auch „**Auto adjust Arp setting for Multi REC**“ aktivieren.

Wenn Sie jenes Kästchen **markieren**, werden der MIDI-Kanal usw. bestimmter Spuren automatisch geändert, um sicherzustellen, dass die Wiedergabe hinterher noch mit den Klangeinstellungen der Multi-Aufnahme mit Arpeggiator übereinstimmt.

Das Dialogfenster des „Copy From Program“-Menübefehls sieht etwas anders aus. Hier kann nur eine Spur als Ziel gewählt werden, und statt „Auto adjust Arp setting for Multi REC“ wird hier ein „with Arpeggiator“-Kästchen angezeigt.

Eventuell müssen die von der Combination übernommenen Spureinstellungen hier und da noch etwas nachgebessert werden.

Anm. „Auto adjust Arp setting for Multi REC“ ist nur belegt, wenn der ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster bei Speichern der Combination aktiv war.

Drücken Sie den OK-Button, um die Kopie auszuführen.
Bedenken Sie, dass die „PLAY / REC / MUTE“-Einstellung der Spuren bei Ausführen dieses Befehls geändert wird. Außerdem wird das „Multi REC“-Kästchen der Seite Sequencer P0: Play / REC, Preference markiert.

Wenn Sie den Arpeggiator verwenden möchten, müssen Sie den ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster einmal drücken, um den Arpeggiator auszuschalten und danach noch einmal, um ihn wieder zu aktivieren.

③ **Starten Sie die Aufnahme.**

Drücken Sie den [LOCATE]-Taster, um zur Position 001:01.000 zu springen.

Drücken Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]- und SEQUENCER [START/STOP]-Taster.
Wenn Sie bereits während des Einzählers eine Note unterhalb des B3 spielen, beginnt das Arpeggio-Pattern zeitgleich mit dem Song und wird also aufgenommen. Nehmen Sie Ihr Spiel auf.

④ **Drücken Sie am Ende des Stückes den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Wenn Sie sich während der Aufnahme verspielt haben oder das Ganze noch einmal einspielen möchten, können Sie die Compare-Funktion verwenden (drücken Sie den [COMPARE]-Taster), um den vorigen Zustand wiederherzustellen. (Bei Aktivieren von Compare wird das „Multi-REC“-Kästchen deselektiert. Sie müssen es also von Hand wieder markieren.)

Hinweise und Vorstellung anderer Sequencer-Funktionen

Kompatibilität der TRITON Extreme Song-Daten

Die folgenden beiden Song-Dateitypen können von einem Datenträger in den Sequenzer der TRITON Extreme geladen werden:

- **Song-Daten im TRITON Extreme-eigenen Format**
  Dieses Format wird von anderen Instrumenten nicht ausgewertet.
  Allerdings können die TRITON STUDIO, TRITON-Rack und TRITON / TRITONpro / TRITONproX (☞RH S.309) sie wenigsten teilweise importieren.
  Songs in diesem Format werden exakt so wiedergegeben, wie sie programmiert wurden. Wir empfehlen, Songs, die für die Wiedergabe auf diesem Instrument erstellt wurden, in diesem Format zu speichern.
- **SMF-Songs (Standard MIDI Files)**
  Bei Songs, die in diesem Format gespeichert werden, werden nicht alle TRITON Extreme-Parameter gespeichert. Das stellt für die normale Wiedergabe kein Problem dar. Außerdem können solche Songs auf allen Geräten wiedergegeben werden, die das SMF-Format unterstützen.
  Song-Daten werden im Media-Modus geladen bzw. gesichert. (☞S.117, 121, RH S.181, 189)
- **Daten mit SysEx-Befehlen**
  SysEx-Daten (darunter auch XG- und GS-Daten), die von einem externen Gerät empfangen werden sowie „Parameter Change“-Befehle, die beim Editieren der Spurparameter entstehen (☞RH S.101), können ebenfalls aufgenommen werden. Mit dem Menübefehl „Put Effect Setting to Track“ können die Parameter der Insert- und Master-Effekte als SysEx-Daten auf eine Spur aufgezeichnet werden.

Eventuell aufgenommene GM-, XG- und GS-SysEx-Daten beeinflussen die TRITON Extreme während der Wiedergabe nicht.

Die so aufgezeichneten Daten kann man auch auf einer Karte sichern und von dort laden. Ferner können aufgenommene SysEx-Daten als SMF-Dateien (Standard MIDI File) gespeichert und geladen werden („Load Standard MIDI File“, „Save Song as Standard MIDI File“). Bei Bedarf können die aufgezeichneten SysEx-Ereignisse also als SMF-Dateien exportiert werden, während SysEx-Daten einer SMF-Datei in einen Song importiert werden können.

Die Compare-Funktion

Wenn Sie eine Echtzeit- oder Step-Aufnahme ausgeführt oder eine Spur editiert haben, können Sie mit Hilfe der Compare-Funktion die alte Version mit der neuen vergleichen.

Wenn Sie bei leuchtendem [COMPARE]-Taster etwas ändern, erlischt er. Die aktuellen Einstellungen gelten dann als „vorige Version“ gehandelt (d.h. sie werden verwendet, wenn der [COMPARE]-Taster aus ist). Die zuvor gültigen Editierungen sind verloren.

Bedienschritte, für welche die Compare-Funktion verfügbar ist

- **Aufnahme auf die Spuren**
- **Track Edit**
  Alle Befehle bis auf die Utility-Befehle „Memory Status“ und „Rename Track“ (Sequencer P5: Track Edit-Seite).
- **Aufnahme von Pattern**
- **Pattern Edit**
  Alle Befehle bis auf die Menübefehle „Memory Status“, „Rename Pattern“, „FF / REW Speed“ und „Rename Track“ (Pattern / Sequencer P6: RPPR, Pattern Edit-Seite).
- **Song Edit**
  Sequencer-Seiten P0–P4 und P7–P9: Die Menübefehle „Delete Song“ und „Copy From Song“
  Sequencer P1: Cue List-Seite: Die Menübefehle „Convert to Song“ und „Copy Song“
- **Nach Verwendung von In-Track Sampling**
  Die Compare-Funktion bezieht sich auch auf Multisamples und Samples, die erstellt werden, während „Convert to“ Seq.Event (siehe „Select Bank & Sample No“) markiert ist. (☞RH S.63) Wenn der Sampling-Vorgang also missglückt ist, können Sie ihn mit [COMPARE] rückgängig machen, wobei dann auch die unerwünschten Samples wieder gelöscht werden.

Das Program, das bei diesem Vorgang angelegt wird, kann jedoch nicht zurückgestellt werden und fristet fortan also ein sinnloses Dasein.

Generell gilt, dass der Originalzustand von Event-Daten bei Spuren und Pattern nicht wiederhergestellt werden kann. Die Compare-Funktion ist nur während der Song-Editierung verfügbar (d.h. wenn Sie einen Menübefehl ausführen).

Bedienschritte, für welche die Compare-Funktion nicht verfügbar ist

- **Editieren der Song-Parameter**
- **Alle Menübefehle mit Ausnahme der oben erwähnten (sofern es etwas zu vergleichen gibt).**

Memory Protect

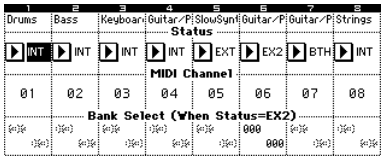
Bevor Sie eine Spur oder ein Pattern aufzeichnen oder Musikdaten editieren können, müssen Sie im Global-Modus den Speicherschutz aufheben. (☞S.90)

Hinweise zu MIDI

„Status“ der Spuren

Sie können beim Sequenzer der TRITON Extreme bestimmen, ob die interne Klangerzeugung oder aber ein externes Gerät angesprochen werden soll.

Wenn „**Status**“ (P2: Trk Param, MIDI Ch T01–08 / T09–16) auf „**INT**“ gestellt wurde, werden die auf der Tastatur und mit den Spielhilfen erzeugten Befehle der TRITON Extreme zur internen Klangerzeugung der TRITON Extreme übertragen. Wenn „**Status**“ auf **EXT**, **EX2** oder **BTH** gestellt wurde, werden die auf der Tastatur der TRITON Extreme und mit ihren Spielhilfen erzeugten Befehle zu einem externen Klangerzeuger übertragen. (Allerdings geben die externen Instrumente die Noten nur wieder, wenn sie auf dem Kanal („MIDI Channel“) der Spuren empfangen, denen Sie den Status EXT, EX2 oder BTH zugeordnet haben.) Bei Anwahl von BTH werden sowohl die interne Klangerzeugung der TRITON Extreme als auch ein externes Gerät angesteuert.



Wenn Sie den Sequencer-Modus als 16-fach multitimbralen Klangerzeuger verwenden möchten, wählen Sie als Status INT oder BTH. (☞RH S.72)

Synchronisieren des Sequenzers zu einem externen MIDI-Gerät

Das Aufnahme- und Wiedergabetempo des TRITON Extreme-Sequenzers kann zu einem externen MIDI-Gerät wie beispielsweise einem Sequenzer oder einem Drumcomputer synchronisiert werden (☞RH S.296).

Sampeln (Open Sampling System)

Die Sampling-Funktionen der TRITON Extreme

- Die TRITON Extreme bietet ein „**Open Sampling**“-System, mit dem man nicht nur im Sampling-, sondern auch im Program-, Combination- und Sequencer-Modus Samples aufzeichnen oder erneut aufnehmen („Resampling“) kann.
- Die Samples werden im 48kHz / 16-Bit-Format (mono oder stereo) aufgezeichnet.
- Ab Werk beträgt die Kapazität des Sample-Puffers (RAM) der TRITON Extreme 16MB. Sie können selbst bestimmen, ob die Daten neu angelegter Samples im RAM gepuffert oder direkt auf einer Karte gesichert werden sollen. (Alles Weitere zu den unterstützten Datenträgern finden Sie auf S. 137.)
  Die 16MB des **Sample-Speichers (RAM)** entsprechen etwa 2:54 Minuten in Mono (bzw. 1:27 Minuten in Stereo). Diese Kapazität kann bei Verwendung dreier 32MB-SIMMs auf bis zu 96MB erweitert werden (das 16MB SIMM-Modul in Slot 1 muss dann durch ein 32MB-Modul ersetzt werden). Wenn Sie den Sample-Speicher maximal erweitern, beträgt die Sample-Dauer 17 Minuten und 28 Sekunden in Mono (bzw. ±8 Minuten und 44 Sekunden in Stereo). Da der RAM-Speicher der TRITON Extreme jedoch in 6 Bänke zu je 16MB unterteilt ist, kann ein Sample trotzdem nur 2:54 Minuten (Mono) bzw. ±1:27 Minuten (Stereo) lang sein. Samples, deren Daten im RAM-Speicher gepuffert werden, stehen als Wellenformen für die Klangerzeugung zur Verfügung. Allerdings werden sie bei Ausschalten der TRITON Extreme wieder gelöscht. Vergessen Sie also nicht, alle wichtigen Samples vor dem Ausschalten extern zu sichern.
  Eine **Karte** kann ebenfalls für die Aufnahme von Audiomaterial mit einer Länge von maximal ±80 Minuten (Mono: ±440MB, Stereo: ±879MB) verwendet werden. Dabei wird dann sofort eine WAVE-Datei angelegt.
  Wenn eine WAVE-Datei von der Karte in den RAM-Speicher geladen wird, steht sie ebenfalls für die Klangerzeugung zur Verfügung. Allerdings darf ihr Umfang nicht mehr als 16MB (Mono) bzw. 32MB (Stereo) betragen; ferner muss die RAM-Kapazität auf mindestens 32MB erweitert worden sein.
  Es können Audio-CDs erstellt werden, indem man einen CD-R / RW-Brenner an die USB A-Buchse anschließt.
- Es können bis zu 1.000 Multisamples und 4.000 Einzel-Samples erstellt werden.
- Im Media-Modus können Sie Multisample / Sample-Daten von externen Datenträgern laden.
- Samples in den Formaten Korg, Akai (S1000 / 3000, nur Samples und „gemapte“ Multisamples), AIFF und WAVE können geladen werden. (Beim Laden dieser Daten in den internen Speicher werden sie von der TRITON Extreme in das Korg-Format konvertiert.)
  Die Sample-Daten der TRITON Extreme können als AIFF- oder WAVE-Dateien exportiert (gesichert) werden.
- Ein externes Audiosignal kann beim Sampeln mit den fünf Insert-Effekten bearbeitet werden, z.B. mit einem Kompressor, EQ usw. Die LFO-Frequenz oder Delay-Verzögerungszeiten lassen sich als BPM-Werte eingeben, was beispielsweise beim Sampeln von Drum-Loops o.ä. überaus praktisch ist.
  (Im Sampling-Modus stehen nur die Insert-Effekte zur Verfügung. Im Program-, Combination- und Sequencer-Modus können auch die Master-Effekte verwendet werden.)
- Außerdem kann man externe Audiosignale mit der Valve Force-Schaltung zum Röhren bringen.
- Einen Sampling-Vorgang kann man auf mehrere Arten auslösen: Mit dem SAMPLING [START / STOP]-Taster, über Note-An-Befehle, mit dem Signalpegel („Threshold“) und mit dem SEQUENCER [START / STOP]-Taster. (Nicht alle Verfahren stehen in allen Modi zur Verfügung.) „Threshold“ bedeutet, dass der Vorgang ausgelöst wird, sobald der Pegel des eingehenden Audiosignals über dem eingestellten Grenzwert liegt. Im Sampling-Modus kann man hierfür sogar einen „Pre-Trigger“-Wert einstellen.
- An die Analog-Eingänge kann man Signalquellen mit Mikrofon- oder Line-Pegel anschließen. Über die S / P DIF IN-Buchse können auch Digital-Signale empfangen und gesampelt werden, sofern sie die Sampling-Frequenz 48kHz verwenden.
- „Rippen“ (d.h. direkt sampeln) von Digital-Signalen einer Audio-CD, die sich in einem an die USB A-Buchse angeschlossenen CD-R / RW-Laufwerk befindet.
- Gesampelte Daten können bei Bedarf automatisch (oder von Hand) in ein Program umgewandelt werden und stehen dann zusätzlich zum HI-Syntheseverfahren der TRITON Extreme zur Verfügung. (Verwenden Sie den Menübefehl „Convert MS To Program“ des Sampling-Modus'. Im Program-, Combination- und Sequencer-Modus muss man ein Sample hingegen mit „Select Bank & Smpl No“ wählen.) Ein so verwurstetes Multisample / Sample kann mit den Filtern, Verstärkern und Effekten bearbeitet werden – und verhält sich also wie ein vollwertiges Program, das man sogar im Combination- und Sequencer-Modus ansprechen kann. Außerdem lassen sich Samples in Drum Kits einsetzen.

Sampeln im Program-, Combination- und Sequencer-Modus

- Bei Bedarf können Sie Ihr Spiel im Program-, Combination- oder Sequencer-Modus intern (d.h. ohne physische Verkabelungen und auf der digitalen Ebene) sampeln. Somit bekommen Sie bei der TRITON Extreme beides: Klangerzeugung und Harddisk-Recording Ihres Spiels mit allem drum und dran (Arpeggiator, Filter, Effekte usw.).
- Natürlich können auch die Signale externer Quellen gesampelt werden. Noch viel feiner ist aber, dass man externe Audiosignale und sein Spiel auf der TRITON Extreme simultan sampeln kann. Die zu sampelnden Signale können in diesem Modus sogar mit den Master-Effekten bearbeitet werden.
- Im Sequencer-Modus werden bei laufender Wiedergabe nicht nur die externen Audiosignale gesampelt, sondern auch gleich Notenbefehle erzeugt, welche die „im Fluge“ erstellten Samples auslösen. Diese „In-Track Sampling“-Funktion kann für waschechte Audio / MIDI-Studioanwendungen verwendet werden: Nur singen / spielen müssen Sie den Gesangs- oder Gitarrenpart usw. noch selbst.
- Auch die Song-Wiedergabe des Sequencer-Modus' kann intern gesampelt werden. Im Media-Modus können Sie die Reihenfolge der so erstellten Audio-Songs festlegen, so dass man komplette Audio-CDs brennen kann. Dafür muss allerdings ein externer CD-R / RW-Brenner an die USB A-Buchse angeschlossen werden.

Editieren im Sampling-Modus

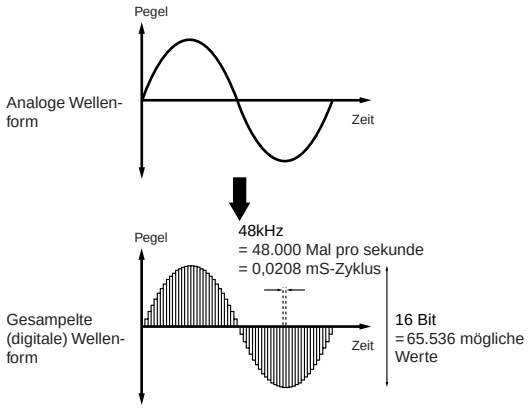
- Im Sampling-Modus erstellte bzw. von einem Datenträger geladene Daten (darunter auch im WAVE- und AIFF-Format) können einem so genannten „Index“ (Verweis / Zone) zugeordnet werden.
- Wenn man das mit mehreren Samples macht, heißt das Ergebnis „Multisample“. Die Wellenform eines Samples wird im LC-Display angezeigt und kann mit einer Reihe von Befehlen editiert werden. Zu diesen gehören u.a. eine Sampling-Frequenzwandlung und die Rückwärtswiedergabe von Samples.
- Die Start-, Loop- und End-Adressen können bis auf das Daten-Sample genau eingestellt werden. Schleifen (Loops) können gestimmt, umgekehrt und verriegelt werden.
- Die Funktion **Use Zero** erfasst automatisch Nulldurchgänge im Sample und erleichtert so das Auffinden von geeigneten Start- und Endpunkten ohne Knackser.
- Die Grid-Funktion zeigt ein BPM-basiertes Raster in der Wellenformdarstellung an, mit dem Sie Loops oder eine Wellenform tempobasiert (BPM) editieren können.
- Für jedes Multisample können Sie bis zu 128 Indizes erstellen. Jeder Index besteht aus einem Sample, einer Tastaturzone, der Original- und Wiedergabetonhöhe sowie Einstellungen wie Lautstärke usw.
- Im „Keyboard & Index“-Feld können Sie auf der Grundlage der angezeigten Samples und Tastaturzonen ein Multisample editieren.
- Samples und Multisample lässt sich jeweils ein Name mit bis zu 16 Zeichen zuweisen. Diese Namen können auch im Media-Modus angezeigt werden (☞RH S.177 „Translation“).
- Die **Time Slice**-Funktion analysiert das gewählte Sample auf Attack-Impulse (Einsätze) und unterteilt es in entsprechend viele Einzel-Samples. Außerdem wird automatisch ein Pattern angelegt, das im Sequenzer-Modus über die RPPR-Funktion abgespielt werden kann. Das eignet sich besonders für Rhythmus-Loops („Grooves“), die danach mit einem anderen Tempo abgespielt werden können, ohne dass sich die Tonhöhe ändert. Außerdem kann die Tonhöhe der Einzelklänge geändert werden, ohne das Tempo zu beeinflussen. (Diese Funktion ist auch für Stereo-Samples verfügbar.)
- **Time Stretch** erlaubt das Ändern der Dauer eines Samples ohne Beeinflussung der Tonhöhe. Hierfür stehen zwei Verfahren zur Verfügung: „Sustaining“ (eignet sich besonders für relativ lang gehaltene Klänge wie Streicher und Gesang) und „Slice“ (für Rhythmus-Grooves und kurze Klänge wie Schlagzeug). Auch hier werden Stereo-Samples unterstützt.
- **Crossfade Loop**-Funktion: Beim Loopen (Schleifen) melodischer Klänge z.B. von Streich- oder Blasinstrumenten, um diese Samples beliebig lange halten zu können, kommt es bisweilen zu einer Klangverfremdung. Mit der Crossfade Loop-Funktion kann dieses Problem behoben werden, so dass auch diese Loops natürlich klingen.
- **Link** (with Crossfade): Mit dieser Funktion können zwei Samples zu einem Sample kombiniert werden. Hierfür kann eine Überblendung („Crossfade“) verwendet werden, um nahtlose Übergänge zu erzielen.
- Mit der „BPM Adjust“-Funktion (Änderung der Wiedergabe-Tonhöhe) kann die Tonhöhe eines Index’ so geändert werden, dass das Sample-Tempo exakt dem gewünschten BPM-Wert entspricht.
- Mit Resampling (Auto) können bereits erstellte Samples mit Effekten versehen und als neue Samples gepuffert / gesichert werden.

Aufbau des Sampling-Modus’

Hier wird beschrieben, wie der Sampling-Modus der TRITON Extreme aufgebaut ist. (☞Schema auf der nächsten Seite)

Sampling-Frequenz und Wortbreite

Wie nachfolgend gezeigt, wird beim Sampeln in zeitlich festgelegten Intervallen der Pegel des Analogsignals ausgelesen und digital im Speicher abgelegt.



Diese Intervalle nennt man die „Sampling-Frequenz“. Eine Sampling-Frequenz von 48kHz bedeutet, dass pro Sekunde 48.000 „Muster“ erstellt werden. Das Intervall beträgt also 1 (Sekunde) / 48.000= ±0,00002083 (Sekunden)= ±0,02083 ms (Millisekunden).
Je höher die Sampling-Frequenz, desto genauer wird das eingehende Analog-Signal im Speicher abgebildet.

Jeder Pegel wird abgetastet und in digitale Daten gewandelt. Die Genauigkeit dieser Wandlung wird von der „Wortbreite“ (Auflösung) bestimmt. Bei diesem Prozess wird also ein Analog-Signal mit unendlich feiner Auflösung in ein Digital-Signal mit einer relativ begrenzten Auflösung umgewandelt. Bei einer Wortbreite von 16 Bit wird jeder Pegel in 65.536 (2-hoch-16) Schritten dargestellt.
Je größer die Wortbreite, desto genauer wird das eingehende Analog-Signal im Speicher abgebildet.
48kHz bei 16 Bit entsprechen der Qualität von Audiogeräten wie z.B. DAT-Recordern. CDs verwenden eine Sampling-Frequenz von 44.1kHz und eine Wortbreite von 16 Bit, also eine etwas niedrigere Sampling-Frequenz.

Samples und Multisamples

Samples

Daten, die aufgezeichnet oder in den internen Speicher geladen wurden, bezeichnet man als „Samples“. Samples bestehen zum einen aus Audiodaten (Wellenform) und zum anderen aus Parametern, die bestimmen, wie das Sample wiedergegeben wird (z.B. Start- und End-Adresse oder Loop-Startpunkt). Samples können Multisamples und Drum Kits zugeordnet werden.
Die TRITON Extreme kann maximal 4.000 Samples im internen Speicher halten.

Anm. Außerdem kann die TRITON Extreme ein und dieselbe Wellenform in mehreren Samples verwenden. So lassen sich mehrere Samples erstellen, die zwar auf die gleiche Wellenform zugreifen, aber unterschiedliche Wiedergabeparameter aufweisen. Nehmen wir einmal an, Sie hätten eine Stimme aufgezeichnet, die „Eins-Zwei-Drei“ sagt. Diese Wellenform lässt sich in beispielsweise drei Samples aufteilen: Das erste Sample gibt „Eins-Zwei-Drei“ wieder, das zweite „Eins-Zwei“ und das dritte „Zwei-Drei“. (☞RH S.108)

Multisamples

Ein Multisample besteht aus Einstellungen für ein oder mehrere Samples, die in unterschiedlichen Tastaturbereichen wiedergegeben werden. Multisamples können maximal 128 Indizes enthalten. Jeder Index besteht aus Parametern, die das wiedergegebene Sample, die Tastaturzone, die Original- und Wiedergabetonhöhe, Lautstärke usw. definieren.

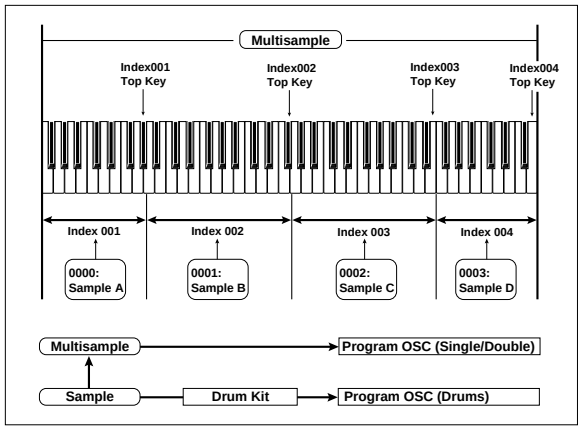
● Verwendung von Multisamples

Wenn Sie ein Instrument mit großem Tonumfang (z.B. ein Klavier) sampeln, würde die Verwendung eines einzigen Samples über den gesamten Tonbereich nicht natürlich klingen. Aus diesem Grund sollten Sie mehrere Samples jenes Instruments mit unterschiedlichen Tonhöhen aufzeichnen und dann über den Tonumfang verteilen.

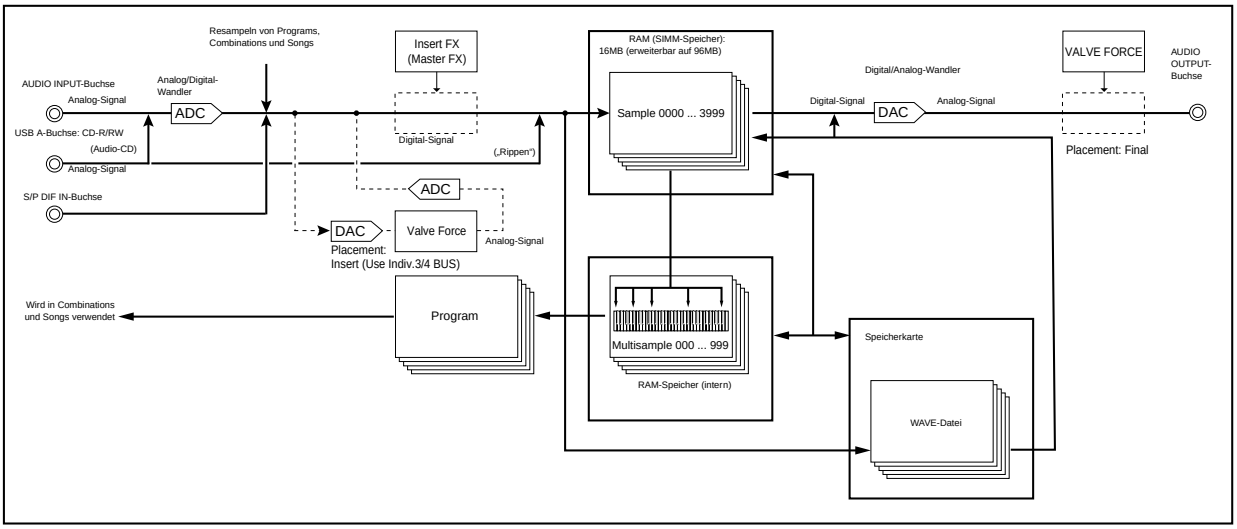
Die Instrumentenklänge im ROM-Speicher der TRITON Extreme wurden auf diese Weise erstellt. Sie könnten beispielsweise ein Sample je Oktave erstellen und diese Samples dann je einem Index (Tastaturbereich) zuordnen.

Sie können über Multisamples auch mehrere musikalische Phrasen oder Drumloops über die Tastatur verteilen und diese dann beliebig ansteuern / auslösen. Da Sie jeder Taste eine andere Phrase zuordnen können, können Sie die Tastatur wie ein DJ verwenden: Zum Starten und Anhalten von Grooves. Sie können diese Phrasen jedoch auch in Oktavschritten zuordnen, um in unterschiedlichen Tonlagen zu spielen.

Die TRITON Extreme kann maximal 1.000 Multisamples im internen Speicher enthalten.
Sie können ein Multisample als Oszillator eines Programs verwenden und als Program spielen. In einer Combination können Sie das dann mit Preset-Programs kombinieren und in einem Song verwenden. Auch der Arpeggiator steh zur Verfügung, was für interessante klangliche Ergebnisse gut ist (beispielsweise könnte der Arpeggiator Sound-Effekte oder Sprach-Samples automatisch wiedergeben).



Vorstellung des Open Sampling-Systems



Aufzeichnen eines Samples

Die Multisample- und Sample-Daten im RAM-Speicher werden bei Ausschalten des Instrumentes wieder gelöscht. Diese müssen Sie also extern sichern, bevor Sie das Instrument ausschalten.

Nach dem Einschalten enthält der Arbeitsspeicher (RAM) weder Multisample- noch Sample-Daten. Vor dem Editieren oder der Wiedergabe müssen Sie also Daten laden (☞S.121).

1. Anschließen einer Signalquelle und Vornehmen der Einstellungen (*Input*)

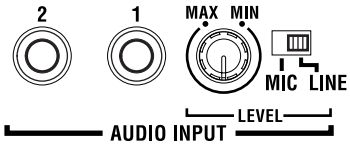
Anschließen einer Signalquelle

Zuerst einmal muss man eine Signalquelle anschließen. Die TRITON Extreme kann über die Buchsen AUDIO INPUT 1 & 2 sowie über den S/P DIF IN-Anschluss Signale empfangen.

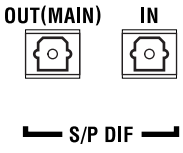
① **Schließen Sie die benötigte Audio-Signalquelle an.**

- **Verwendung von AUDIO INPUT 1 & 2**
  An die Buchsen AUDIO INPUT 1 & 2 können Mikrofone, eine Gitarre, ein CD-Spieler usw. angeschlossen werden. Stellen Sie den AUDIO INPUT **[MIC/LINE]**-Schalter dem Ausgangspegel der Signalquelle entsprechend ein. Wenn Sie ein Mikrofon verwenden, müssen Sie den Schalter auf **MIC** stellen.
  Im Falle einer Gitarre oder anderen elektronischen Signalquelle müssen Sie die **LINE**-Position wählen.

Anm. Gitarren usw. mit aktiven Tonabnehmern können direkt mit den Eingängen verbunden werden. Instrumente mit passiven Tonabnehmern (d.h. ohne interne Vorverstärkung) erzeugen keinen für das Sampling ausreichenden Pegel. Wenn Sie solche Instrumente anschließen möchten, schalten Sie einen Vorverstärker, ein Effektgerät o.ä. dazwischen.



- **Verwendung der S/P DIF IN-Buchse**
  Verbinden Sie den optischen Digital-Ausgang Ihres DAT-Recorders usw. mit der S/P DIF IN-Buchse.



Anm. Wenn Sie die S/P DIF IN-Buchse verwenden möchten, müssen Sie „System Clock“ im Global-Modus auf „S/P DIF“ stellen. (☞RH S.158)

Input-Parameter

Im Sampling-Modus steht ein *Input*-Einstellungssatz zur Verfügung. Ein zweiter Satz ist für die Modi Combination, Program, Sequencer, Song Play und Media belegt. Die Parameter dieses zweiten Satzes muss man im Global-Modus einstellen. Wirklich zwingend ist das aber nicht, weil man sie auch in anderen Modi einstellen kann.

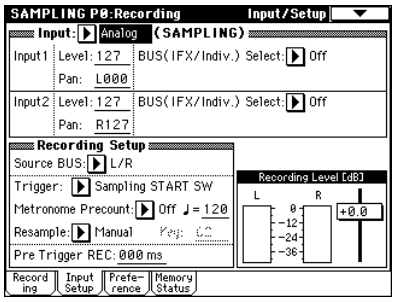
Die Parameter finden Sie auf folgenden Seiten:

Modus	Seite
Sampling	Sampling P0: Recording, Input/Setup
Combination, Program, Sequencer, Song Play, Media	Combination P0: Play, Sampling
	Program P0: Play, Sampling
	Sequencer P0: Play/REC, Sampling
	Global P0: Basic Setup, Input/Sampling
	Media, Play Audio CD

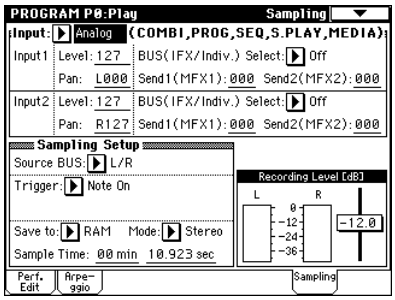
Anm. Im Sampling-, Combination-, Program- und Sequencer-Modus kann gesampelt werden.

② **Rufen Sie eine Seite mit *Input*-Parametern auf.**
Hier wird gezeigt, wie man diese Parameter im Sampling- und Program-Modus einstellt.

- **Sampling-Modus**
  Drücken Sie den [SAMPLING]-Taster, um in den Sampling-Modus zu wechseln. Drücken Sie das Input Setup-Register, um zur P0: Recording, Input/Setup-Seite zu gehen.



- **Program-Modus**
  Drücken Sie den [PROG]-Taster, um in den Program-Modus zu wechseln. Drücken Sie das Sampling-Register, um zur P0: Play, Sampling-Seite zu gehen.



③ **Wählen Sie mit „Input“ den benötigten Eingang.**
Um die an AUDIO INPUT 1 und 2 anliegenden Signale zu sampeln, müssen Sie „Input“ auf „Analog“ stellen.
Um die an S/P DIF IN anliegenden Signale zu sampeln, müssen Sie „Input“ auf „S/P DIF“ stellen.

Wenn Sie „Input“ auf „S/P DIF“ stellen, erscheint ein Dialogfenster mit der Auforderung „Obey Copyright Rules“. Das ist Ihr Signal, sich noch einmal „Über das Urheberrecht“ (☞BS S.iii) durchzulesen. Wenn Sie mit jenen Bestimmungen einverstanden sind, drücken Sie den OK-Button, um sich wieder den Verbindungen widmen zu können. Wenn Sie nicht einverstanden sind, müssen Sie den Cancel-Button drücken. Die Digital-Eingabe ist dann nicht möglich.

Anm. Stellen Sie den Pegel so hoch wie möglich ein. Allerdings darf die „ADC OVERLOAD !!“-Marke nicht erreicht werden.

④ **Stellen Sie mit „BUS (IFX/Indiv.) Select“ unter *Input1* und *Input2* ein, wohin das eingehende Audio-Signal („Input“) intern übertragen werden soll.**
L/R: Übertragung zum L / R-Bus.
IFX1–IFX5: Übertragung zum betreffenden Insert-Effekt.
1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube): Übertragung zum Bus INDIVIDUAL 1–4, 1 / 2 oder 3 / 4.

Stellen Sie mit „**Level**“ den Signalpegel ein. Wahrscheinlich wählen Sie in der Regel „127“. Mit „**Pan**“ können Sie bei Bedarf die Stereoposition einstellen.

In der „Input“-Sektion (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA) können Sie den Hinwegpegel zu Master-Effekt 1 („Send1 (MFX1)“) und 2 („Send2 (MFX2)“) einstellen. Diese Einstellung ist nur belegt, wenn **BUS (IFX/Indiv.) Select** auf „L / R“ oder „Off“ gestellt wurde.

Im Sampling-Modus stehen „Send1 (MFX1)“ und „Send2 (MFX2)“ nicht zur Verfügung.

- Das über die AUDIO INPUT 1-Buchse empfangene Signal wird *Input1* zugeordnet. Folglich wird das an AUDIO INPUT 2 anliegende Signal *Input2* zugeordnet.
- Der L-Kanal der S / P DIF IN-Buchse entspricht *Input1*, der R-Kanal hingegen *Input2*.

Beispiel:
Anlegen des über AUDIO INPUT 1 empfangenen Signals in Mono an den L / R-Bus
Input1 „BUS (IFX / Indiv.) Select“ L / R, „Level“ 127, „Pan“ L000

Beispiel:
Anlegen der über AUDIO INPUT 1 & 2 empfangenen Signale in Stereo an den L / R-Bus
Input1 „BUS (IFX / Indiv.) Select“ L / R, „Level“ 127, „Pan“ L000
Input2 „BUS (IFX / Indiv.) Select“ L / R, „Level“ 127, „Pan“ R127

Wenn Sie „BUS (IFX / Indiv.) Select“ von „Off“ zu „L / R“ oder „IFX“ ändern, kann es sein, dass die an AUDIO OUT L / MONO und R anliegenden Ausgangssignale plötzlich grässlich laut sind.

Anm. Diese Einstellung kann auch über die Funktion Auto Sampling Setup „REC Audio Input“ vorgenommen werden. Diese finden Sie unter Sampling P0: Recording und Program P0: Play, Sampling.

2. Einstellen des Aufnahmepegels (Recording Level [dB])

① **Sorgen Sie dafür, dass die Signalquelle ein Signal mit dem hinterher verwendeten Pegel ausgibt.**
Wenn Sie die Buchsen AUDIO INPUT 1 und 2 verwenden, müssen Sie den **[LEVEL]**-Regler ganz behutsam von MIN zu MAX drehen. Stellen Sie den Pegel so ein, dass die Warnung „ADC OVERLOAD !!“ (Überlastung des A / D-Wandlers) gerade nicht erscheint.

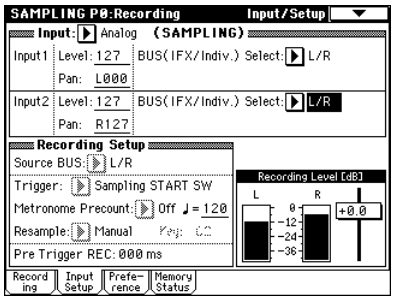
Anm. Den besten Fremdspannungsabstand erzielt man bei maximalem Pegel. Allerdings darf die Meldung „ADC OVERLOAD !!“ nicht angezeigt werden (weil es sonst zu Verzerrung kommt).

② **Drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster.**
Sorgen Sie dafür, dass die Signalquelle ein Signal mit dem hinterher verwendeten Pegel ausgibt.
Behalten Sie in diesem Stadium auch die Eingangsmeter im Auge.

Mit dem „Recording Level“-Reglersymbol können Sie den Aufnahmepegel bei Bedarf korrigieren.

Sie hören zwar keinen Unterschied, aber der Aufnahmepegel ändert sich tatsächlich.

Wenn „**CLIP!!**“ angezeigt wird, müssen Sie die „Recording Level“-Einstellung (siehe das Reglersymbol unten rechts im Display) verringern.



Stellen Sie „Recording Level“ nach Möglichkeit wie weiter unten beschrieben ein. Sie werden wahrscheinlich merken, dass sich dies danach richtet, ob Sie ein externes oder internes Signal sampeln.
Bei Bedarf können Sie „Auto +12dB On“ (☞S.67) aktivieren, damit das Sample mit einem vernünftigen Pegel abgespielt wird.

Sampeln externer Signalquellen:
„Recording Level“: +0.0 (dB)
„Auto +12 dB On“: Aus (nicht markiert)

Resampling (Aufnahme Ihres Spiels unter Verwendung eines Programs, einer Combination oder eines Samples) – ODER–
Sampeln eines externen Signals + Resampling:
„Recording Level“: –12.0 (dB)
„Auto +12 dB On“: An (markiert)

(☞S.67 „Einstellen des Aufnahmepegels und Verwendung von ‘Auto +12dB On’“)

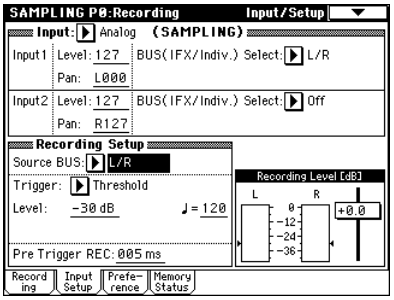
③ **Wenn alle Einstellungen „stehen“, können Sie den SAMPLING [REC]-Taster drücken.**

3. Wählen Sie mit „Recording Setup / Sampling Setup“ das Aufnahmeverfahren.

① **Wählen Sie mit „Source BUS“ das zu sampelnde Signal.**
Es werden nur die dort gewählten Signale gesampelt:

L/R: Die Signale des L / R-Busses.
Indiv.1/2: Die Signale der Busse Individual 1, 2.

Beispiele für die Wahl des Busses haben wir bereits gegeben bzw. folgen noch. (☞S.67, 70, 75, 82, 83, BS S.19, 22)



② **Stellen Sie mit „Trigger“ ein, wie der Sampling-Vorgang ausgelöst werden soll.**
Die Auslöseverfahren richten sich nach dem aktuellen Modus:

Sampling-Modus:
Sampling START SW, Note On, Threshold
Program-, Combination-Modus:
Sampling START SW, Note On
Sequencer-Modus:
Sampling START SW, Note On, Threshold, Sequencer START SW

Hier wollen wir uns auf „Sampling START SW“ und „Note On“ beschränken, die in allen Modi zur Verfügung stehen. Weitere Hinweise zu den übrigen Optionen finden Sie auf S.80, 82, 83, BS S.18, 22 sowie RH S.5, 41, 63 und 115.

Sampling START SW: Mit dem SAMPLING [REC]-Taster aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft. Um das Sampeln zu starten, müssen Sie den SAMPLING [START / STOP]-Taster drücken.

Note On: Mit dem SAMPLING [REC]- und SAMPLING [START / STOP]-Taster aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft. Richtig los geht’s, sobald Sie eine Klaviaturtaste drücken.

4. Einstellungen für das anzulegende Sample (REC Sample Setup / Sampling Setup)

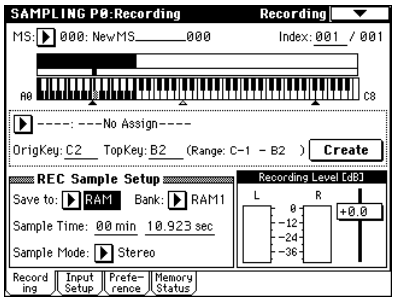
Nun müssen wir noch entscheiden, wo das Sample gepuffert / gespeichert wird, ob es in Mono / Stereo vorliegen soll und wie lange die Musik spielen darf.

Im Sampling-Modus finden Sie die betreffenden Parameter unter *REC Sample Setup*. Für den Combination-, Program- und Sequencer-Modus haben wir uns hingegen für *Sampling Setup* entschieden. Diese Einstellungen gelten nur jeweils für den betreffenden Modus.

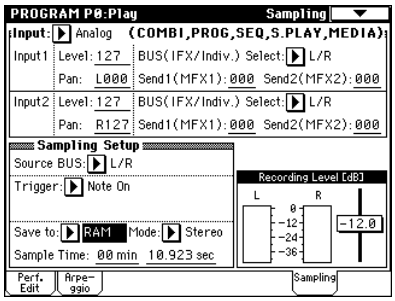
Und nun wollen wir Ihnen noch die Display-Seiten vorstellen:

Modus	Seite
Sampling	Sampling P0: Recording, Recording
Combination	Combination P0: Play, Sampling
Program	Program P0: Play, Sampling
Sequencer	Sequencer P0: Play/REC, Sampling

- **Sampling-Modus**



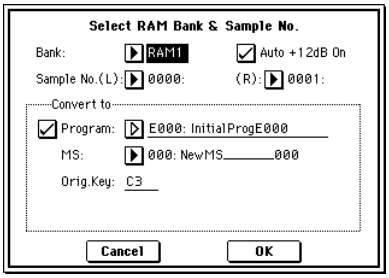
- **Program-Modus**



① **Mit „Save to“ stellen Sie ein, wo sich die gesampelten Daten hinterher befinden.**
RAM: Die Daten befinden sich hinterher im Sample-Speicher (RAM).

Wenn Sie „RAM“ wählen, können Sie auch angeben, in welcher Bank das Sample gepuffert werden soll.
Im Sampling-Modus heißt der betreffende Parameter – man höre und staune– „**Bank**“.
In allen anderen Modi müssen Sie den Menübefehl „**Select Bank & Smpl No**“ verwenden.

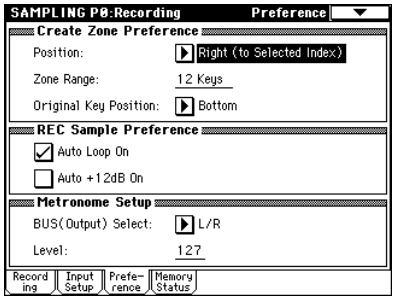
Wenn Sie „**Select Bank & Smpl No.**“ wählen, erscheint folgendes Dialogfenster.



Wählen Sie mit „Bank“ die Bank.
„Sample No“ verweist auf einen Puffer jener Bank. Wenn Sie „Sample Mode“ auf „Stereo“ gestellt haben, müssen Sie eine Adresse für „L“ und „R“ eingeben.
Wenn Sie „Program“ im „*Convert to*“-Feld markieren, wird das Sample gleich nach der Pufferung im RAM-Speicher in ein Program umgewandelt. Somit können Sie sofort überprüfen, ob der Sampling-Vorgang erfolgreich war.
Mit „Program“ und „MS“ können Sie den Program-Speicher und die Multisample-Adresse wählen, die für diese Wandlung verwendet werden.
Mit „Orig.Key“ wählen Sie die Taste, bei der das Sample mit Originaltonhöhe abgespielt wird. „Orig.Key“ wird bei jedem Sampling-Vorgang automatisch um eine Einheit erhöht.
Drücken Sie den OK-Button, um die Einstellungen zu übernehmen.

Anm. Stellen Sie den „**Auto +12dB On**“-Parameter ein. Wenn „Auto +12dB On“ markiert ist, wird der Wiedergabepegel nach dem Sampeln automatisch um +12dB angehoben. (☞„Einstellen des Aufnahmepegels und Verwendung von ‘Auto +12dB On’“)

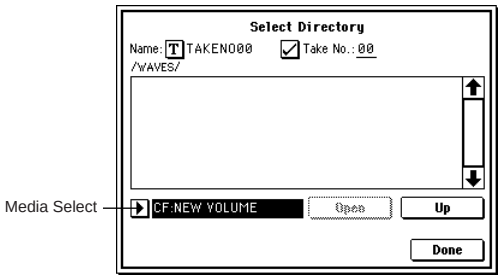
Im Sampling-Modus befindet sich dieser Parameter auf der Seite P0: Recording, Preference.



Im Program-, Combination- und Sequencer-Modus erreichen Sie ihn über den „Select Bank & Smpl. No“-Menübefehl der Sampling-Seite.

MEDIA: Die Sample-Daten werden auf einem Datenträger gespeichert.

Nach Anwahl von „MEDIA“ können Sie auch den Zieldatenträger angeben.
In allen anderen Modi müssen Sie den Menübefehl „Select Directory“ verwenden.



Wählen Sie im „Media Select“-Feld den Zieldatenträger. Mit den Buttons Open und Up können Sie zu einer höheren oder untergeordneten Hierarchiestufe gehen. Drücken Sie den Done-Button, um die Einstellungen zu übernehmen.

Anm. Wenn Sie das Sample als WAVE-Datei auf einem externen Datenträger sichern, wird „Auto +12dB On“ ignoriert. Der Wiedergabepegel einer WAVE-Datei muss mit „WAVE File Play Level“ eingestellt werden (☞RH S.158).

② **Geben Sie mit „Sample Time“ die Länge des zu erstellenden Samples an.**
Dieser Wert kann in Minuten und Sekunden eingestellt werden.
Wenn die Daten im **RAM**-Speicher gepuffert werden, lautet die maximale Länge ±2:54 Minuten (bzw. ±1:27 bei Stereo-Samples).
Wenn die Sample-Daten auf einem Datenträger (**MEDIA**) gesichert werden, können bis zu 80 Minuten (Mono: ±440MB, Stereo: ±879MB) aufgezeichnet werden.

③ **Wählen Sie mit „Sample Mode“, ob eine Mono- oder Stereo-Datei angelegt werden soll.**
L-Mono: Das Signal des internen L-Kanals wird in Mono gesampelt.
R-Mono: Das Signal des internen R-Kanals wird in Mono gesampelt.
Stereo: Die Signale des internen L- und R-Kanals werden in Stereo gesampelt.

Einstellen des Aufnahmepegels und Verwendung von ‘Auto +12dB On’

Beim erneuten Sampeln eines Songs bzw. beim Sampeln Ihres Spiels auf der Tastatur unter Verwendung eines Programs, einer Combination oder eines Samples, oder aber wenn Sie sowohl Ihr eigenes Spiel als auch externe Signale sampeln, sollten Sie „Recording Level“ auf „–12.0 (dB)“ stellen. Die Einstellung „–12.0 (dB)“ bedeutet nämlich, dass der Sample-Pegel in der Regel optimal ist. Allerdings macht sich dieser reduzierte Pegel auch bei der Überwachung Ihrer Aktivitäten bemerkbar (wenn „+12dB“ aus ist). Um das zu verhindern, sollten Sie „Auto +12dB On“ markieren, um „+12dB“ („Loop Edit„-Seite des Sampling-Modus’) ebenfalls zu aktivieren, damit der Pegel bereits beim (Re)Sampeln provisorisch angehoben wird.

Beim Sampeln externer Audio-Signale im Sequencer-Modus sollten Sie „Recording Level“ auf „+0.0 (dB)“ stellen. Dann werden die Signale nämlich mit einem optimalen Pegel gesampelt. Wenn Sie „Auto +12dB On“ dann ausschalten, wird auch „+12dB“ („Loop Edit“-Seite des Sampling-Modus’) deaktiviert. Das ist wichtig, wenn es zwischen der Aufnahme und der anschließenden Wiedergabe nicht zu Pegelsprüngen kommen darf.

Unmittelbar nach dem Einschalten werden „Recording Level“ und „Auto +12dB On“ folgendermaßen eingestellt:
Program-, Combination-, Sequencer-Modus
„Recording Level“: –12.0 (dB), „Auto +12 dB On“: An
Sampling-Modus
„Recording Level“: +0.0 (dB), „Auto +12 dB On“: Aus
Der Grund für diesen Unterschied: Wir gehen einfach davon aus, dass Sie sich im Program-, Combination- und Sequencer-Modus vor allem selbst sampeln möchten, während Sie den Sampling-Modus wohl eher zum Verewigen externer Audio-Signale bemühen werden. (Siehe auch weiter unten.)

Automatische Hege des RAM-Speichers

Wenn Sie „RAM“ als Ort wählen, an dem sich die Daten nach dem Sampeln befinden sollen, können Sie dafür sorgen, dass der RAM-Speicher gleich nach dem Sampeln optimiert wird. Diese Selbstreinigungsfunktion, bei der freie Speicherkapazität zurückgewonnen wird, finden Sie auf der Seite P0: Basic Setup, Input / Sampling des Global-Modus’. **Markieren** Sie „**Auto Optimize RAM**“, wenn der RAM unmittelbar nach dem Sampeln optimiert werden soll. Wenn Sie sie markieren, putzt sich der RAM-Speicher selbst, was den Vorteil hat, dass die komplette Restkapazität noch für weitere Samples zur Verfügung steht. Bevor Sie nun begeistert Beifall klatschen, wollen wir darauf hinweisen, dass die Verarbeitungsphase der gesampelten Daten entsprechend länger dauert. Und wenn Sie diese Funktion zum Resampeln eines Sequencer-Songs verwenden, wird die Wiedergabe beim Putzen angehalten. Geduld jedoch: es lohnt sich.
Wenn Sie sich beim Sampeln einen Song ohne Aussetzer anhören oder gleich eine ganze Batterie von Samples (beispielsweise einer CD) erstellen möchten, sollten Sie „**Auto Optimize RAM**“ **demarkieren**, um schneller arbeiten zu können. Es gibt nämlich noch einen Menübefehl namens „**Auto Optimize RAM**“ (Sampling-Seite des Program-, Combination- und Sequencer-Modus’ bzw. auf den Seiten P0–P4 im Sampling-Modus), mit dem man selbst Hand an die RAM-Speicherordnung anlegen kann. Und wo wir doch gerade dabei sind: Um zu erfahren, wie viel RAM-Speicherkapazität noch vorhanden ist, begeben Sie sich direkt zur Seite P0: Memory Status-Seite und ziehen Informationen ein.

Andere nützliche Sample-Einstellungen

○ **Sampeln der von der TRITON Extreme erzeugten Signale (Arpeggiator und/oder Ihr Spiel auf der Tastatur)**

„Input“: Analog
Input1 „BUS Select“: Off
Input2 „BUS Select“: Off
„Source BUS“: L / R

„Recording Level“: –12.0
„Auto +12dB On“: An (markiert) ☞RH S.6, 64

○ **Sampeln der von der TRITON Extreme erzeugten Signale (Arpeggiator und/oder Ihr Spiel auf der Tastatur) und eines über AUDIO INPUT 1 empfangenen Audiosignals**

„Input“: Analog
Input1 „BUS Select“: L / R, „Pan“: C064 oder anderer Wert
Input2 „BUS Select“: Off
„Source BUS“: L / R

„Recording Level“: –12.0
„Auto +12dB On“: An (markiert) ☞RH S.6, 64

○ **Sampeln der an AUDIO INPUT 1 und 2 anliegenden Stereo-Signale, während man auf der TRITON Extreme spielt (Arpeggiator usw.), aber dieses Spiel nicht sampeln möchte**

„Input“: Analog
Input1 „BUS Select“: 1 / 2, „Pan“: L000
Input2 „BUS Select“: 1 / 2, „Pan“: R127
„Source BUS“: Indiv.1 / 2

„Recording Level“: 0.0
„Auto +12dB On“: Aus (nicht markiert) ☞RH S.6, 64

In diesem Fall werden die über AUDIO INPUT 1 und 2 empfangenen Signale ausschließlich über AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 und 2 ausgegeben.

Arbeiten mit dem Metronom

Beim Sampeln seines Spiels mit einem Program oder einer Performance ist es oftmals praktisch, wenn man sich an einem Metronomsignal orientieren kann, um auch wirklich etwas Sample-Reifes zu produzieren.
Die Metronomparameter erreichen Sie über den „Metronome Setup“-Menübefehl der P0: Play-Seite im Program- oder Combination-Modus. Am besten stellen Sie „BUS (OUTPUT) Select“ auf „3“ oder „4“ und verbinden die betreffende (INDIVIDUAL) 3- oder 4-Buchse mit einem Verstärker oder Mischpult.

Automatische Einstellung des gewünschten Sampling-Verfahrens (Auto Sampling Setup)

In allen Modi steht eine „Auto Sampling Setup“-Funktion zur Verfügung, die man bequem aufrufen kann statt die Schritte **1**–**4** oben auszuführen. Hiermit können alle Einstellungen vorgenommen werden, die man benötigt, um eine externe Audioquelle zu sampeln, während man z.B. ein Program spielt, den Arpeggiator verwendet usw. Diese Vorgaben gehen jedoch von „typischen“ Situationen aus, an die Sie sich auch halten müssen, um das erwartete Ergebnis zu erzielen.

Diese Funktion finden Sie auf mehreren Seiten.

Modus	Seite
Sampling	Sampling P0: Recording
Combination	Combination P0: Play, Sampling
Program	Program P0: Play, Sampling
Sequencer	Sequencer P0: Play/REC, Sampling

Beispiele für diese Einstellungen finden Sie auf S.80, 82, 83, BS S.18, 22. Eine eingehende Vorstellung finden Sie auf RH S.7, 42, 64, 112.

Sampeln und Editieren im Sampling-Modus

Im Sampling-Modus können Sie Samples erstellen und diese Daten bzw. zuvor geladene Dateien editieren (sogar WAVE- und AIFF-Dateien können bearbeitet werden). Samples lassen sich den Indizes eines Multisamples zuordnen, was eine zonenabhängige Ansteuerung unterschiedlicher Samples ermöglicht.

Seitenaufbau des Sampling-Modus’

Seite	Erklärung
P0: Recording	Aufnehmen von Samples. Anwahl des Samples oder Multisamples, das erstellt werden soll, Einstellen der Aufnahme- und AUDIO INPUT-Parameter. Kontrolle des Speicherstatus’.
P1: Sample Edit	Editieren der Wellenformen von gerade erstellten Samples bzw. Samples, die im Media-Modus geladen wurden.
P2: Loop Edit	Einstellen der Wiedergabeparameter: Start, Loop Start, End Address, Schleife an/aus und Reverse an/aus. Bearbeitungen wie Time Slice und Time Stretch.
P3: Multisample	Editieren von Multisamples. Zuordnen von Samples, Einstellen der Zonen, Festlegen der „Original Key“ usw.
P4: Controller Setup	Definieren der Spielhilfen.
P5: Audio CD	Wiedergabe von Audio-CDs und „Rippen“.
P6:	---
P7:	---
P8: Insert Effect	Parameter und Anwahl der Insert-Effekte.
P9: Valve Force	Valve Force-Parameter.

Anm. Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ (☞S.13).

Anm. Im Sampling-Modus kann man auf den Seiten P0–P8 sampeln, indem man den [REC / WRITE]- und [START / STOP]-Taster drückt. Alles, was mit der Aufnahme zu tun hat, muss unter P0: Recording eingestellt werden. Jene Parameter gelten auch für die anderen Seiten.

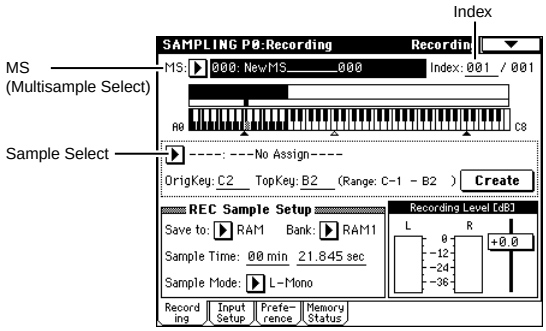
Anm. Auf allen Seiten kann man das gewählte Sample oder Multisample abspielen, indem man die zugeordneten Tasten drückt. So können Sie sofort beurteilen, ob Ihre Änderungen in die richtige Richtung gehen.

Wie man sampelt, erfahren Sie ab ☞BS S.18.
Hier werden nur die für den Sampling-Modus typischen Funktionen erklärt, darunter das Editieren von Multisamples und Samples.

Erstellen von Indizes für Multisamples und Zuweisung von Samples

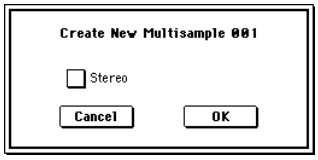
Nachfolgend wird erläutert, wie Sie Indizes für ein Multisample erstellen und dann jedem Index ein Sample zuordnen.

① **Wechseln Sie zur Seite P0: Recording, Recording.**



② **Wählen Sie „MS (Multisample Select)“ und legen Sie ein neues Multisample an.**
Um ein neues Multisample anzulegen, müssen Sie den „MS (Multisample Select)“-Listenpfeil drücken. Drücken Sie nun eine „Multisample No.“ in der Übersicht, für die noch kein Name angezeigt wird. Sie können den Speicher aber auch mit den Zifferntastern [0]–[9] sowie [ENTER] wählen.

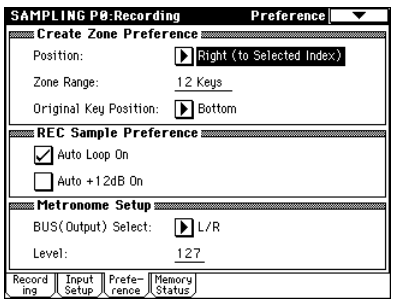
Es erscheint ein Dialogfenster.



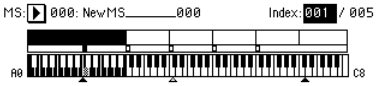
Um ein Stereo-Multisample anzulegen, müssen Sie das „Stereo“-Kästchen markieren und den OK-Button drücken. Brauchen Sie ein Mono-Multisample, so dürfen Sie das „Stereo“-Kästchen vor Drücken des OK-Buttons nicht markieren.

③ **Drücken Sie den Create-Button, um einen Index anzulegen.**
Unmittelbar nach dem Einschalten ist für „**Index**“ **001/001** gewählt. Das bedeutet, dass es momentan nur einen Index gibt.
Der hervorgehobene Tastaturbereich ist der Bereich, der dem Index zugewiesen ist.
Drücken Sie den Create-Button wiederholt. Bei jedem Drücken wird ein neuer Index angelegt. Die Klaviaturgrafik zeigt den Notenbereich sowie die Note der Original-Tonhöhe an. Der hervorgehobene Bereich bezieht sich jeweils auf den gewählten Index.

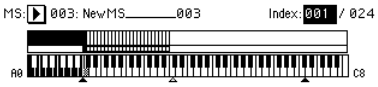
Anm. Der mit dem Create-Button angelegte Index verwendet jeweils die *Create Zone Preference*-Vorgaben der Seite P0: Recording, Preference. (Diese Einstellung kann man jedoch auch mit *Create Zone Preference* der Seite P3: Multisample, Preference vornehmen. ☞RH S.116, 137)



Nach dem Einschalten werden folgende Einstellungen verwendet: „**Position**“= **Right** (für den gewählten Index), „**Zone Range**“= **12 Keys** und „**Original Key Position**“= **Bottom**. Das bedeutet, dass neue Indizes folgendermaßen angelegt werden.



Anm. Wenn Sie für „**Zone Range**“ **1 Key** wählen, wird für jede Note ein anderer Index angelegt. Diesen Indizes werden dann der Reihe nach Samples zugeordnet. Sie können also fast in einem Durchgang mehrere Samples erstellen. Die Einstellung „1 Key“ eignet sich besonders für Grooves, Loops usw.



④ **Wählen Sie „Index“.**
Die „Index“-Note kann auch gewählt werden, indem man den [ENTER]-Taster gedrückt hält, während man eine Taste drückt. Wählen Sie hier „001“.

⑤ **Ordnen Sie dem „Index“ ein Sample zu.**

Wenn Sie zuvor bereits gesampelt haben, was also bedeutet, dass der RAM-Speicher bereits mehrere Samples enthält, müssen Sie mit „Sample Select“ den benötigten Sample-Speicher wählen.

Um ein neues Samples anzulegen, können Sie sofort weiter machen.
Das Sample wird automatisch dem in Schritt ④ gewählten Index zugeordnet.

Wenn Sie nun eine Taste im Bereich des gewählten Index' drücken, wird das Sample abgespielt.

⑥ **Wiederholen Sie die Schritte ④ und ⑤, um auch den übrigen Indizes Samples zuzuordnen.**

Anm. Bei Bedarf können Sie Nummer und Reihenfolge der Indizes im Multisample, die Zonen der einzelnen Indizes und die Originaltonhöhen später noch editieren. („Editieren von Multisamples“ ☞S.77)

Anlegen mehrerer Samples

In den oben als Beispiel erwähnten Bedienschritten haben wir mehrere Indizes angelegt (wiederholtes Drücken des Create-Buttons) und jedem „Index“ dann ein Sample zugeordnet.

Alternativ hierzu können Sie jedoch einen Index anlegen, dafür ein Sample erstellen und dann die folgenden beiden Schritte wiederholen.

① **Drücken Sie den Create-Button, um einen Index anzulegen.**

② **Nehmen Sie ein Sample auf.**
Jenes Sample wird automatisch dem unter Schritt ① angelegten Index zugeordnet.

③ **Wiederholen Sie die Schritte ① und ②.**
So können sehr schnell komplette Multisamples erstellt werden. (☞BS S.20)

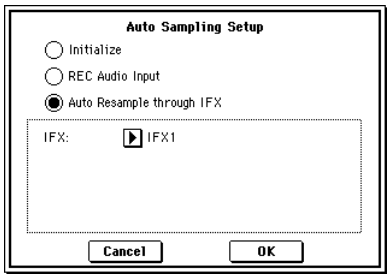
Hinzufügen eines Insert-Effekt und Sampeln des Ergebnisses (Resample)

Hier wollen wir ein bereits erstelltes Sample mit einem Insert-Effekt bearbeiten und das Ergebnis dann erneut sampeln. Der Name dieser Operation: „Resampling“.

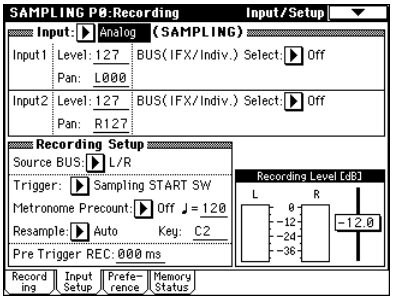
① **Wählen Sie auf der Seite P0: Recording, Recording mit „Sample Select“ das Sample, das Sie erneut sampeln möchten.**
Unmittelbar nach dem Einschalten wird „Orig.Key“ C2 verwendet.

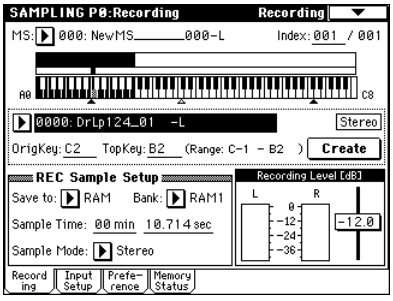
② **Drücken Sie den Menü-Pfeil und wählen Sie „Auto Sampling Setup“.**
Es erscheint ein Dialogfenster.

③ **Wählen Sie „Auto Resample through IFX“ und den Effekt, den Sie verwenden möchten.**



④ **Drücken Sie den OK-Button, um den Befehl auszuführen.**
Die Sampling-Parameter werden automatisch eingestellt.

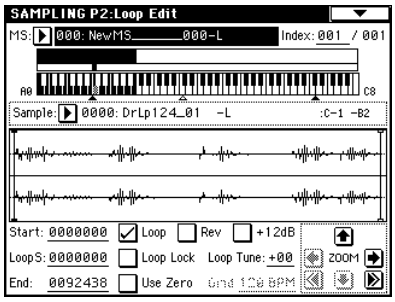




Anm. Schauen wir uns doch einfach einmal an, was wie eingestellt wurde:
Input 1 „BUS (IFX/Indiv.) Select“: Off
Input 2 „BUS (IFX/Indiv.) Select“: Off
Die Signale der Buchsen INPUT 1 & 2 werden ignoriert.
„Source BUS“: L/R
Die Signale des L/R-Busses werden gesampelt.
„Trigger“: Sampling START SW
Bei Drücken des SAMPLING [REC]-Tasters aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft. Um das Sampeln zu starten, müssen Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster drücken.
„Resample“: Auto
Das dem gewählten Index zugeordnete Sample wird automatisch erneut gesampelt.
„Key“: C2
Wählen Sie mit „Key“ das Sample, das neu gesampelt werden soll.
„Recording Level“: –12.0
Dies ist die Vorgabe für Resampling-Vorgänge.
„Save to“: RAM
Die Daten werden im Sample-Speicher (RAM) gepuffert.
„Sampling Mode“: Stereo
Die Signale des internen L- und R-Kanals werden in Stereo gesampelt.
„Auto +12dB On“: On
Der „+12dB“-Parameter wird beim Sampeln automatisch aktiviert.
„BUS (IFX) Select“: IFX1
Das Sample-Signal wird zu IFX1 übertragen. (☞Schritt ⑥)

Wenn Sie „BUS“ von „Off“ zu „L/R“ oder „IFX1–5“ ändern, kann es sein, dass die Signale der Buchsen AUDIO OUT L/MONO und R oder im Kopfhörer plötzlich grässlich laut sind.

⑤ **Markieren Sie den „+12dB“-Parameter von P2: Loop Edit.**

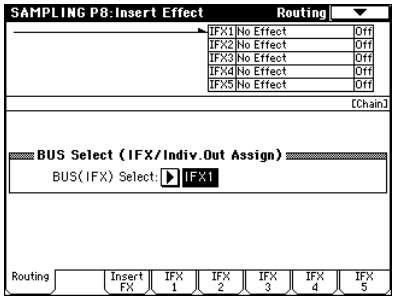


Folgende Einstellungen bewirken ein optimales Klangergebnis:

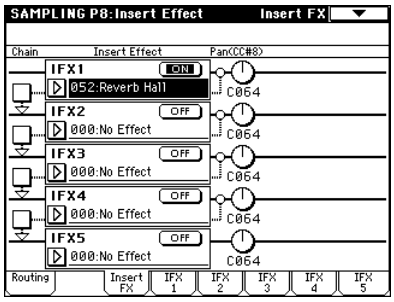
Wenn „+12dB“ nicht markiert ist:
„Recording Level“: +0.0 (dB)
(P0: Recording, Recording-Seite)
„Auto +12 dB On“: Aus (nicht markiert)
(P0: Recording, Preference-Seite)

Wenn „+12dB“ markiert ist:
„Recording Level“: –12 dB (dB)
(P0: Recording, Recording-Seite)
„Auto +12 dB On“: An (markiert)
(P0: Recording, Preference-Seite)

⑥ **Auf der Seite P8: Insert Effect, Routing sehen Sie, dass „BUS (IFX) Select“ auf „IFX1“ gestellt wurde.**



⑦ **Wechseln Sie zur Seite P8: Insert Effect, Insert FX, wählen Sie für „IFX1“ das Programm „052: Reverb Hall“ und aktivieren Sie „IFX On/Off“ („ON“).**



Drücken Sie die Taste C2 und kontrollieren Sie, ob der Hall hörbar ist.

⑧ **Drücken Sie den SAMPLING [REC]- und SAMPLING [START/STOP]-Taster.**
Das C2 zugeordnete Sample wird abgespielt und automatisch erneut gesampelt.
Am Ende des Samples wird auch der Resampling-Vorgang angehalten.

Das neu angelegte Sample wird automatisch „Sample Select“ zugeordnet.

⑨ **Drücken Sie die Taste C2 und kontrollieren Sie, ob der Hall hörbar ist.**

Auf der Seite P8: Insert Effect, Routing des Sampling-Modus' wird der Parameter „BUS (IFX) Select“ unmittelbar nach dem Sampeln wieder auf „L/R“ gestellt. Damit wird vermieden, dass ein mit Effekt neu erstelltes Sample auch während der Wiedergabe mit diesem Effekt versehen wird (dann würde der Effekt doppelt verwendet).
Wenn Sie den Insert-Effekt auch für die Wiedergabe verwenden möchten, müssen Sie „IFX1“ also erneut selektieren.

Anm. Statt automatisch zu resampeln („Resample“ Auto), können Sie auch die Signale sampeln, die beim Spielen auf der Klaviatur erzeugt werden („Resample“ Manual).

Wählen Sie mit „Sample Select“ das Sample, das erneut gesampelt werden soll und stellen Sie „Resample“ auf „Manual“. Stellen Sie „Trigger“ auf „Note On“ und „Sample Mode“ auf „Stereo“. Wählen Sie den Bus und den Effekt wie unter ② und ⑦ oben beschrieben, drücken Sie SAMPLING [REC] und den [START/STOP]-Taster. Drücken Sie anschließend die Taste C2, um den Resampling-Vorgang zu starten. Um den Vorgang vor Ende der Sample-Dauer zu beenden, müssen Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster drücken.

Ripping

„Rippen“ ist die noble Bezeichnung für das Sampeln von Digital-Signalen einer Audio-CD, die sich in einem an die USB A-Buchse angeschlossenen CD-ROM- oder CD-R/RW-Laufwerk befindet. Genauer gesagt importiert die TRITON Extreme solche Daten. Das geht auf zwei Arten: Indem man die Audio-CD abspielt und die Signale über die AUDIO INPUT-Buchsen sampelt oder indem man die Digital-Daten direkt importiert (also „ript“).

Wenn Sie sampeln möchten, müssen Sie das CD-ROM- oder CD-R/RW-Laufwerk einerseits an die USB A-Buchse der TRITON Extreme anschließen und andererseits die Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 mit den Audio-Ausgängen des Laufwerks verbinden. Wenn Sie einen Brenner verwenden, der weder Audio-Ausgänge, noch einen Kopfhöreranschluss besitzt, hören Sie nichts.

Rippen von Digital-Daten einer CD als Sample

Um die Digital-Daten einer CD als Sample zu übernehmen, müssen Sie folgendermaßen verfahren:

① **Legen Sie eine Audio-CD in das CD-ROM- bzw. CD-R/RW-Laufwerk, das Sie an die USB A-Buchse angeschlossen haben.** (☞RH S.325)

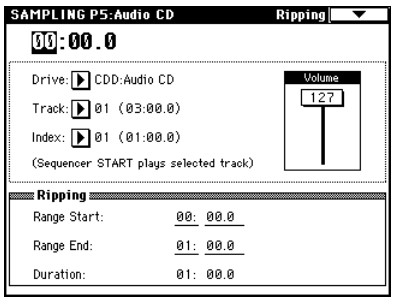
② **Stellen Sie „Input“ auf der Seite P0: Recording, Input/Setup (Sampling-Modus) so ein, dass Sie das Audiomaterial hören können.**
„Input“: Analog
Input1 „BUS (IFX/Indiv.) Select“ L/R, „Level“ 127, „Pan“ L000
Input2 „BUS (IFX/Indiv.) Select“ L/R, „Level“ 127, „Pan“ R127

Anm. Diese Einstellungen haben keinen Einfluss auf das Rippen selbst.

③ **Wechseln Sie zur Seite P5: Audio CD, Ripping (Sampling-Modus).**

④ **Wählen Sie mit „Media“ (Media Select) das Laufwerk, in welches Sie die Audio-CD gelegt haben und selektieren Sie mit „Track“ den zu rippenden Titel.**

Stellen Sie einen geeigneten „Volume“-Wert ein.



⑤ **Starten Sie die CD-Wiedergabe mit dem SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**

⑥ **Drücken Sie bei laufender Wiedergabe den [ENTER]-Taster, um anzugeben, von wo bis wo Jack nachher „rippen“ soll.**
Diese beiden Positionen werden für „Range Start“ und „Range End“ eingetragen.
Wenn Sie den [ENTER]-Taster noch drei weitere Male drücken, werden „Range Start“ und „Range End“ zu folgenden Position verschoben:
Vorletzte Stelle, an der Sie den Taster gedrückt haben und letzte Position, an der Sie den Taster gedrückt haben.

Anm. Dieses Verfahren steht zur Verfügung, solange weder das „Range Start“-, noch das „Range End“-Feld gewählt ist.

Wenn momentan „Range Start“ oder „Range End“ gewählt ist, stellen Sie die Position mit dem [ENTER]-Taster zurück.

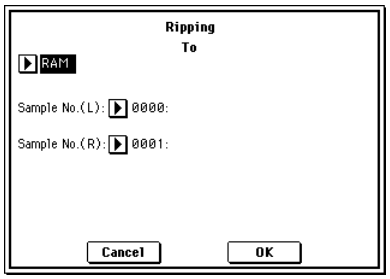
Anm. Wenn Sie „Range Start“ oder „Range End“ wählen, wird nur noch der Bereich zwischen diesen beiden Stellen abgespielt.

Bestätigen Sie die Einstellungen, indem Sie den SEQUENCER [START / STOP]-Taster drücken. Die CD-Wiedergabe hält wieder an.

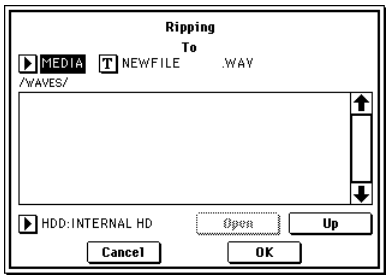
⑦ **Kontrollieren Sie den gewählten Ausschnitt.**
Wählen Sie entweder „Region Start“ oder „Region End“ (wird invertiert dargestellt) und drücken Sie den SEQUENCER [START / STOP]-Taster. Der CD-Titel wird im Bereich zwischen „Range Start“ und „Range End“ abgespielt und hält dann an.

Anm. Bei Bedarf können Sie den Range Start / Range End-Ausschnitt mit den VALUE-Bedienelementen noch korrigieren. Außerdem können Sie den Cursor zu einem anderen Parameter als „Range Start“ bzw. „Range End“ führen und Schritt ⑤ wiederholen, wenn Sie den Ausschnitt lieber „im Fluge“ ändern.
Um den Beginn des Ausschnittes an den Beginn des Audio-Titels zu legen, müssen Sie den [LOCATE]-Taster drücken.

⑧ **Wenn Sie „Range Start“ und „Range End“ zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt haben, wählen Sie den Menübefehl „Destination“.**
Es erscheint ein Dialogfenster. Geben Sie an, wo das geripte Sample gespeichert werden soll.
Wählen Sie **RAM**, um die Daten im RAM-Speicher zu puffern. Dann müssen Sie auch eine Adresse (Sample No. (L), (R)) angeben. Die Vorgabe kann aber problemlos verwendet werden.



Wählen Sie **MEDIA**, um das neu erstellte Sample direkt auf einem Datenträger zu sichern. Wählen Sie mit „Drive“ das Ziel-Laufwerk und selektieren Sie mit den Buttons Open und Up den gewünschten Ordner. Außerdem müssen Sie der anzulegenden WAVE-Datei natürlich einen Namen geben.



⑨ **Drücken Sie den OK-Button, um den Ripping-Vorgang auszuführen bzw. den Cancel-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.**

Bei Drücken des OK-Button-Buttons erscheint das „Obey Copyright Rules“-Dialogfenster.
Das bedeutet: bitte „Über das Urheberrecht“ (☞BS S.iii) studieren und anschließend den OK-Button drücken, um rippen zu können. Wenn Sie nicht mit den dort erwähnten Bedingungen einverstanden sind, müssen Sie den **Cancel-Button** drücken. Zur Strafe dürfen Sie dann nicht rippen.

Verwendung analoger Audio-Signale einer Audio-CD als Sample-Rohstoff

Bei Bedarf können Sie die Signale einer Audio-CD auch auf der analogen Ebene aufnehmen und zu einem Sample verarbeiten.
Das ist im Grunde das Gleiche wie das Anschließen eines CD-Players an die Buchsen AUDIO INPUT 1 & 2 der TRITON Extreme und setzt sogar voraus, dass Sie die Audio-Buchse(n) des via USB A-angeschlossenen CD-ROM- oder CD-R / RW-Laufwerks mit den Buchsen AUDIO INPUT 1 & 2 verbinden.
Mit dem SEQUENCER [START / STOP]-Taster usw. der TRITON Extreme können Sie die Wiedergabe des CD-ROM- oder CD-R / RW-Laufwerks steuern.

① **Verbinden Sie (bei Bedarf) das via USB A angeschlossene CD-ROM- oder CD-R/RW-Laufwerk mit den Buchsen AUDIO INPUT 1 & 2 der TRITON Extreme.**

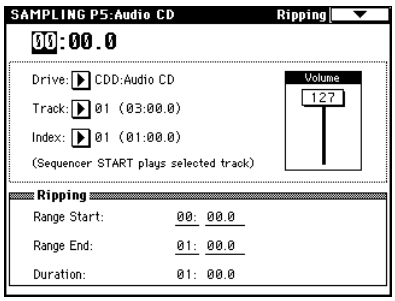
② **Legen Sie eine Audio-CD ein.**

③ **Wechseln Sie zur Seite P5: Audio CD, Ripping (Sampling-Modus).**

④ **Wählen Sie mit „Media“ (Media Select) das Laufwerk, das die Audio-CD enthält und mit „Track“ den Titel, der gesampelt werden soll.**

Stellen Sie einen geeigneten „Volume“-Wert ein.

Bestimmte CD-ROM- oder CD-R / RW-Laufwerke, die man an den USB A-Port anschließen kann, erlauben keine Fernsteuerung der Lautstärke, so dass ihr Ausgangspegel nicht geändert werden kann.



⑤ **Stellen Sie auf der Seite P0: Recording, Input/Setup folgende *Input*-Werte ein.**
„Input“ Analog
Input1 „Level“ 127, „Pan“ L000, „BUS Select“ L / R
Input2 „Level“ 127, „Pan“ R127, „BUS Select“ L / R

⑥ **Wählen Sie mit *Recording Setup* das Aufnahmeverfahren.**
„Source BUS“ L / R
„Trigger“ Sampling START SW
Der Sampling-Vorgang beginnt bei Drücken des SAMPLING [START / STOP]-Tasters.
„Resampling“ Manual

⑦ **Stellen Sie die *REC Sampling Setup*-Parameter des Samples ein, das Sie aufnehmen möchten.**

„Save to“ RAM: Die Daten werden im RAM-Speicher gepuffert.

„Save to“ MEDIA: Die Daten werden auf einem externen gesichert.

„Sample Mode“ Stereo

„Sample Time“ maximum

⑧ **Stellen Sie den Aufnahmepegel ein.**
Drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster.

Sobald Sie den SEQUENCER [START / STOP]-Taster betätigen, um die Wiedergabe der Audio-CD zu starten, zeigen die Meter den Aufnahmepegel an. Wenn das Meter jetzt „**ADC OVERLOAD !!**“ anzeigt, müssen Sie die „Volume“-Einstellung (P5: Audio CD, Ripping) etwas verringern.

Die Lautstärke kann auch auf dem externen USB-Laufwerk selbst oder mit dem [LEVEL]-Regler der TRITON Extreme eingestellt werden.

Wenn die Meldung „**CLIP!!**“ erscheint, müssen Sie den „Recording Level“-Regler mit den VALUE-Bedienelementen etwas verringern (weniger als „+0.0“).

Sobald Sie alles eingestellt haben, können Sie die CD-Wiedergabe mit dem SEQUENCER [START / STOP]-Taster wieder anhalten. Drücken Sie den [LOCATE]-Taster, um zum Beginn des Titels zurückzukehren.

Drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster noch einmal.

⑨ **Starten Sie den Sampling-Vorgang.**
Drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster.
Starten Sie die CD-Wiedergabe mit dem SEQUENCER [START / STOP]-Taster.
Drücken Sie kurz vor der Stelle, ab der Sie sampeln möchten, den SAMPLING [START / STOP]-Taster, um den Vorgang zu starten.
Drücken Sie an der Stelle, wo der Sampling-Vorgang enden soll, den SAMPLING [START / STOP]-Taster.

Loop-Einstellungen (Schleife)

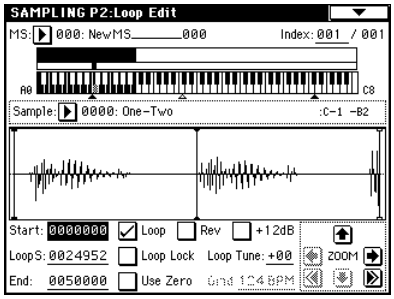
Wenn Sie die Werkseinstellungen der TRITON Extreme beibehalten, werden von Ihnen gesampelte Sounds automatisch geschleift (P0: Recording, Preference „Auto Loop On“= an). Die Einstellungen für Loops und andere Wiedergabeparameter nehmen Sie auf der Seite P2: Loop Edit vor.

① **Wählen Sie das Sample, dessen Loop-Einstellungen Sie editieren möchten.**
Wählen Sie das benötigte Sample mit „Sample Select“ oder „Index“ (P2: Loop Edit- oder P0: Recording, Recording-Seite). (☞S.69)

Wenn Sie das Sample mit „Sample Select“ wählen, ändert sich auch die Index-Zuordnung.

② **Verwenden Sie das „Loop“-Kästchen der P2: Loop Edit-Seite, um die Schleife (Loop) des Samples zu aktivieren oder auszuschalten.**
Wenn das Kästchen angekreuzt ist, wird das Sample geschleift.
Die Schleife bewegt sich zwischen den in Schritt ③ eingestellten Punkten.

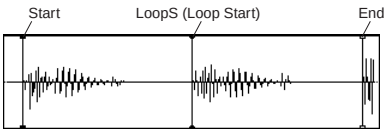
‘Loop’ an: Start→End→LoopS→End→ (LoopS→End wird wiederholt)
‘Loop’ aus: Start→End



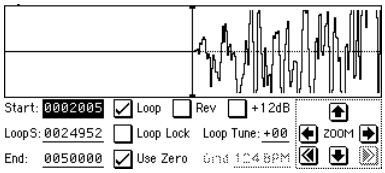
Dieses Sample können Sie abspielen, indem Sie eine Taste im Bereich des zugeordneten Index’ drücken (der invertierte Bereich von „Keyboard & Index“).

Anm. Wenn Sie ein Sample mit der „Sample Mode“-Einstellung „Stereo“ gesampelt haben, werden beide Wellenformen angezeigt: die obere vertritt den L-Kanal, die untere den R-Kanal.

③ **Geben Sie hier die gewünschte „Start“- und „End“-Adresse für das aktuell gewählte Index-Sample an („LoopS (Loop Start)“).**
Wählen Sie „Start“ (hervorgehoben) und stellen Sie mit dem [VALUE]-Rad oder den VALUE-Bedienelementen die gewünschte Adresse ein. Die dazugehörige senkrechte Linie wird nun verschoben. Stellen Sie nun auch „LoopS (Loop Start)“ und „End“ ein. „Start“ muss sich unmittelbar vor dem Beginn der Wellenform befinden. „LoopS (Loop Start)“ sollte sich vor der zweiten Wellenform befinden. „End“ können Sie frei einstellen.

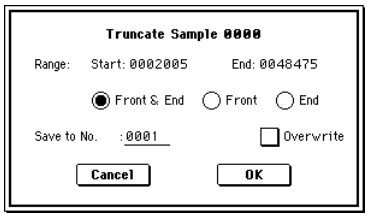


Anm. Mit den ZOOM-Buttons können Sie heran- oder wegzoomen. Wenn z.B. „S (Start)“ gewählt ist, bezieht sich die Zoom-Einstellung auf die Start-Adresse.



Anm. Wenn das Kästchen „Use Zero“ markiert ist, lassen sich nur Adressen selektieren, die sich an einem Nulldurchgang (d.h. Stellen, an denen der Pegel gleich Null ist) befinden. So können Sie schneller Adressen einstellen, an denen keine Pegelsprünge (Knackser) auftreten.

④ **Verwenden Sie bei Bedarf den Menübefehl „Truncate“, um die Daten vor der „Start“- bzw. „LoopS“- und hinter der „End“-Adresse zu entsorgen, wenn Sie diese nicht mehr brauchen.**



Stellen Sie die Parameter wunschgemäß ein und drücken Sie den OK-Button, um den Befehl auszuführen. (☞RH S.119)

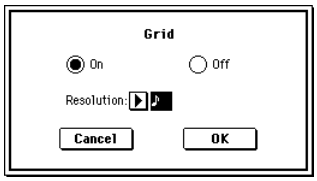
Alles Weitere zum Einstellen von „Save to No“ und „Overwrite“ finden Sie unter „Über ‘Overwrite’“ (☞RH S.119).

Die Rasteranzeige (Grid)

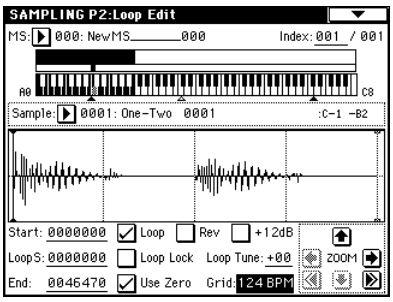
Wenn Sie den Menübefehl „Grid“ aufrufen, wird die Wellenformanzeige mit einem Gitternetz überzogen, das auf dem aktuellen Tempowert (in BPM) basiert. Dadurch wird es einfacher, Einstellungen für Loops vorzunehmen, die synchron zum Tempo laufen.

Anm. Dieses Raster steht auch auf der P1: Sample Edit-Seite zur Verfügung. Es erlaubt ein schnelleres Editieren von „rhythmischem Material“.

① **Wählen Sie den Menübefehl „Grid“.**
Es erscheint folgendes Dialogfenster.



Aktivieren Sie „Grid“, stellen Sie die gewünschte Auflösung („Resolution“) und drücken Sie den OK-Button. Das angezeigte Raster entspricht nun der gewählten Auflösung.



② **Wählen Sie mit „Grid“ den gewünschten BPM-Wert (Tempo).**

Anm. Auf der P0: Input Setup-Seite können Sie das Tempo auch mit der „Tap Tempo“-Funktion einstellen. Drücken Sie den [ENTER]-Taster mehrmals im Takt; der so erzeugte Tempowert wird für „Metronome Precount“ eingetragen. Wenn Sie „Grid“ mit diesem Verfahren einstellen, dürfte der richtige BPM-Wert schnell gefunden sein.

③ **Stellen Sie die End-Adresse so ein, dass sie sich exakt auf einer Rasterlinie befindet.**
So ist sichergestellt, dass die Loop eine rhythmisch sinnvolle Länge hat und dem Tempo (BPM) des Materials entspricht.

Das Raster wird immer ab der Position „LoopS (Loop Start)“ angezeigt. Solange die Schleife deaktiviert ist, beginnt das Raster bei der „Start“-Position.

④ **Um das Raster wieder auszublenden, müssen Sie den Menübefehl „Grid“ wählen, „Grid“ demarkieren und den OK-Button drücken.**

Anm. Das Raster basiert auf der gewählten Wiedergabetonhöhe der Basisnote (angegeben im Tastaturbereich). Diese können Sie wählen, indem Sie den [ENTER]-Taster gedrückt halten, während Sie eine Note auf der Tastatur spielen.

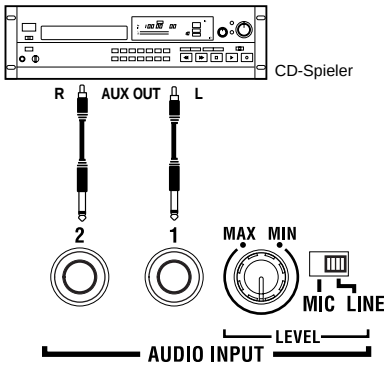
Sampeln und Schleifen einer Schlagzeugphrase

Für dieses Beispiel brauchen Sie eine Schlagzeug-Phrase („Groove“) einer CD
bzw. eines anderen Tonträgers. Beginnen Sie mit einer relativ einfachen Phrase.
Im folgenden Beispiel wollen wir eine Schlagzeugphrase im 4/4-Takt mit einem Tempo von 140BPM (1 Takt) sampeln. Dieser Groove befindet sich auf einer CD, der also angeschlossen werden muss. Sie könnten die Daten jedoch auch direkt von einem an den USB A-Port angeschlossenen CD-ROM- oder CD-R/RW-Laufwerk übernehmen (d.h. „rippen“). Siehe S.71.

Anm. Im folgenden gehen wir davon aus, dass Sie das Instrument gerade erst eingeschaltet und noch keine Einstellungen geändert haben.
Legen Sie zuerst ein neues Multisample an. (☞S.69)

① **Verbinden Sie die LINE OUT L- und R-Buchsen des CD-Spielers mit den Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 auf der Rückseite.**

Stellen Sie den AUDIO INPUT [MIC/LINE]-Schalter auf LINE und drehen Sie den [LEVEL]-Regler ungefähr in die Mitte.

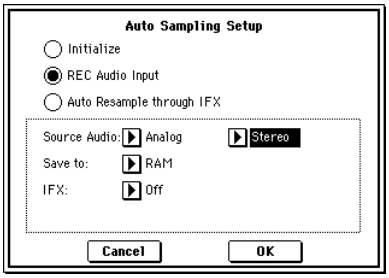


② **Drücken Sie den [SAMPLING]-Taster.**
Damit rufen Sie den Sampling-Modus auf. Rufen Sie die Seite Sampling P0: Recording auf. Wählen Sie für dieses Beispiel die Input/Setup-Seite.

Anm. Wenn diese Seite nicht gewählt ist, müssen Sie den [EXIT]-Taster und das InputSetup-Register drücken.

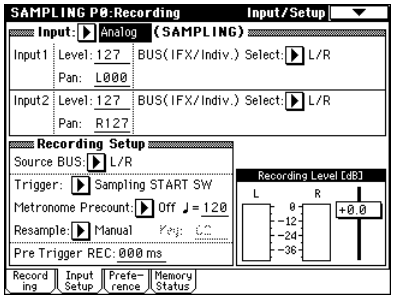
③ **Drücken Sie den Menü-Pfeil und wählen Sie „Auto Sampling Setup“.**
Es erscheint ein Dialogfenster.

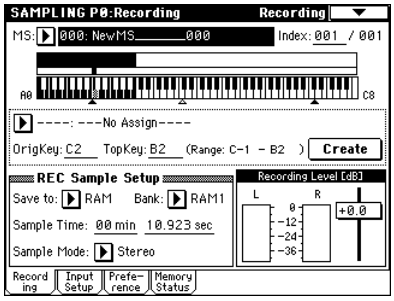
④ **Wählen Sie „REC Audio Input“.**



⑤ **Nehmen Sie folgende „REC Audio Input“-Einstellungen vor:**
Stellen Sie „**Source Audio**“ auf „**Analog**“. Die über die Buchsen INPUT 1 & 2 empfangenen Analog-Signale eines externen Gerätes werden gesampelt.
Stellen Sie „**Mono-1/Mono-2/Stereo**“ auf „**Stereo**“. Nun werden die Signale der Buchsen INPUT 1 & 2 (d.h. der interne L- und R-Kanal) in Stereo gesampelt.
Stellen Sie „**Save to**“ auf „**RAM**“. Die Daten werden im Sample-Speicher (RAM) gepuffert.
Stellen Sie „**IFX**“ auf „**Off**“. Das eingehende Signal wird vor dem Sampeln nicht mit Effekt bearbeitet.

⑥ **Drücken Sie den OK-Button, um den Befehl auszuführen.**
Nun ist alles bereit für den großen Sample-Moment.





Anm. Überprüfen Sie die Einstellungen.
Input 1 **„Level“: 127, „Pan“: L000**
„BUS (IFX/Indiv.) Select“: L/R
Input 2 **„Level“: 127, „Pan“: R127**
„BUS (IFX/Indiv.) Select“: L/R
Diese Parameter regeln den Eingangspegel und die Stereoposition des an INPUT 1 & 2 anliegenden Signals. Dieses Signal wird zum L/R-Bus übertragen.
„Source BUS“: L/R
Die Signale des L/R-Busses werden gesampelt.
„Trigger“: Sampling START SW
Bei Drücken des SAMPLING [REC]-Tasters aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft. Um das Sampeln zu starten, müssen Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster drücken.
„Recording Level“: +0.0
Dies ist die Vorgabe für das Sampeln externer Signale.
„Save to“: RAM
Die Daten werden im Sample-Speicher (RAM) gepuffert.
„Mode“: Stereo
Die Signale des internen L- und R-Kanals werden in Stereo gesampelt.

Wenn Sie die „Bus“-Einstellung von „Off“ zu „L/R“ bzw. „IFX“ ändern, kann es zu einem plötzlichen Pegelanstieg des an den Buchsen AUDIO OUT L/MONO und R anliegenden Signals sowie im Kopfhörer kommen. Seien Sie also vorsichtig.

⑦ **Starten Sie die Wiedergabe der externen Signalquelle.**
Wenn die Meldung „ADC OVERLOAD !!“ (Überlastung des A/D-Wandlers) erscheint, müssen Sie den [LEVEL]-Regler etwas weiter zu MIN drehen. Alternativ hierzu können Sie jedoch auch die Lautstärke des externen Gerätes verringern.

Anm. Für eine optimale Signalqualität sollte der Pegel etwas unter der „ADC OVERLOAD !!“-Schwelle liegen (d.h. es darf niemals zu Verzerrung kommen).

⑧ **Drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster.**
Die Meter zeigen den Pegel an, der während der Aufnahme verwendet wird.

Wenn die Meldung „CLIP!!“ erscheint, müssen Sie den „Recording Level“-Regler (rechts im Display) mit den VALUE-Bedienelementen etwas unter „+0.0“ stellen.

⑨ **Wenn Sie alles zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt haben, drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster. Halten Sie außerdem die Wiedergabe der Signalquelle an.**

⑩ **Drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.**

⑪ **Starten Sie die Wiedergabe der Signalquelle. Drücken Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster, um den Vorgang zu starten.**
Das eingehende Signal wird gesampelt.

Anm. Halten Sie die Sample-Aufnahme niemals exakt an der Stelle an, wo das Sample hinterher enden soll, und starten Sie sie immer eine Idee früher.

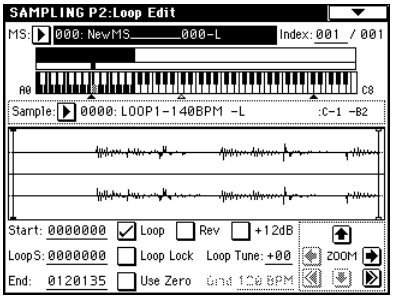
⑫ **Drücken Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster, um das Sampeln zu beenden.**
Der Sampling-Vorgang wird beendet.
Der 140BPM-Groove liegt nun vor. Das neue Sample ist bereits „Sample (Sample Select)“ zugeordnet.

Anm. Sobald die Restspeicherkapazität erschöpft ist, wird der Vorgang automatisch angehalten.

⑬ **Hören Sie sich das neue Sample an.**
Drücken Sie die „OrigKey“-Taste, um sich das soeben erstellte Sample anzuhören.

Anm. Geben Sie dem Sample nach der Kontrolle einen Namen (☞S.115) (Beispiel „LOOP1-140 BPM“). Es können bis zu 14 Zeichen eingegeben werden (bei Stereo-Samples lauten die beiden letzten Zeichen automatisch „-L“ und „-R“. Beim Benennen eines Samples eines Stereopaares ändert sich auch der Name des anderen Samples.

⑭ **Drücken Sie den [MENU]-Taster, um das Menü zu öffnen und wählen Sie dort „P2: Loop Edit“.**
Nun erscheint die P2: Loop Edit-Seite. Nun muss das Sample gekürzt werden, damit es im richtigen Moment beginnt und beim Schleifen auch „rund“ läuft.

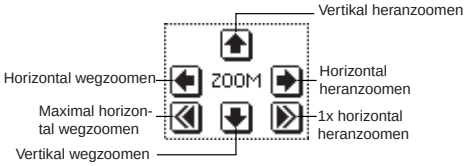


⑮ **Für „Sample (Sample Select)“ ist „0000: LOOP1-140BPM-L“ gewählt. Außerdem wird die Wellenform des Samples angezeigt.**
Das gewählte Sample wird stereo gemacht. Da es sich um ein Stereo-Sample handelt, werden sowohl die Wellenform des linken (L, oben) als auch des rechten (R, unten) Kanals angezeigt.

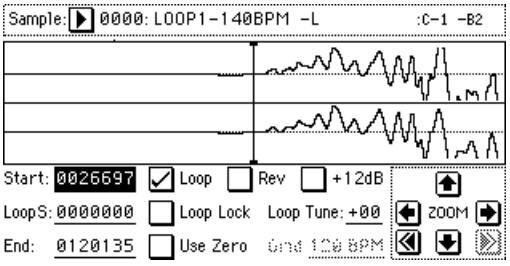
⑯ **Geben Sie die gewünschte „Start“-, „LoopS (Loop Start)“- und „End“-Adresse ein.**
Das Sample wird in folgender Reihenfolge abgespielt:
Wenn die Loop aktiv ist: S → E → LoopS → E → (Wiederholung von LoopS → E)
Wenn die Loop aus ist: S → E

Wählen Sie „Start“ (invertiert) und stellen Sie mit dem [VALUE]-Rad usw. die Position ein, an der das Sample bei Drücken einer Taste beginnen soll. Die senkrechte Linie rückt nun weiter nach rechts.

Anm. Wenn nötig, können Sie die Wellenformdarstellung mit den **ZOOM-Buttons** vergrößern oder verkleinern. Beim Heranzoomen wird der Ausschnitt um die derzeit gewählte Adresse („Start“, „LoopS (Loop Start)“, „End“) herum vergrößert.



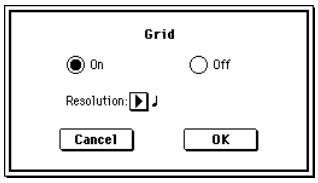
Markieren Sie „**Use Zero**“, damit **automatisch die Stellen gesucht werden, an denen der Pegel der Wellenform „0“ beträgt. Mit dem [VALUE]-Rad usw. können dann nur solche Stellen für „Start“, „LoopS (Loop Start)“ und „End“ gewählt werden.** So ist sichergestellt, dass es an den eingestellten Adressen niemals zu Klicken oder Rauschen kommt.



In diesem Beispiel wollen wir für „**LoopS (Loop Start)**“ und „**Start**“ denselben Wert einstellen.

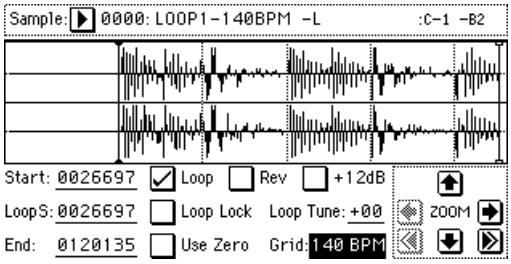
Anm. Wenn Sie möchten, können Sie ein Raster von Strichlinien aktivieren, das die BPM-Schläge anzeigt.
Vor allem bei Sample-Phrasen mit einem deutlich wahrnehmbaren Rhythmus erleichtert dies das Einstellen der „End“-Position.

⑰ **Wählen Sie den Menübefehl „Grid“, um das zugehörige Dialogfenster aufzurufen.**



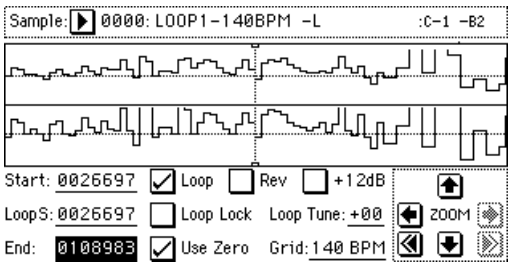
Markieren Sie „**Grid**“, stellen Sie „**Resolution**“ auf „♩“ und drücken Sie den **OK-Button**.

Stellen Sie „**Grid**“ auf „**140**“. Diese Einstellungen bedeuten, dass die senkrechten Linien nun im 140BPM-Abstand angezeigt werden.

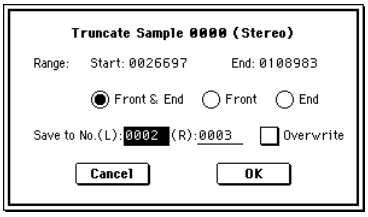


Stellen Sie „**End**“ ein.

Wenn „**Loop**“ auf „**On**“ gestellt wurde, beginnen die „**Grid**“-Linien ab der „LoopS (Loop Start)“-Position. Um für „End“ also das Ende eines 4/4-Taktes zu wählen, müssen Sie bedenken, dass das Ende des Taktes bei der vierten senkrechten Linie ab der „LoopS (Loop Start)“-Position liegt. Sorgen Sie dafür, dass sich „End“ auf dieser Linie befindet.



⑱ **Entsorgen Sie die nicht mehr benötigten Audiodaten, mit „Truncate“. Es werden nun die Daten vor der „Start“- (oder „LoopS“) und hinter der „End“-Position gelöscht.**
Wählen Sie den Menübefehl „**Truncate**“, um das zugehörige Dialogfenster aufzurufen.



Drücken Sie das **Front & End**-Optionsfeld.
In diesem Beispiel ändern wir nichts an den Parametern „**Save to No.**“ und „**Overwrite**“. Drücken Sie also sofort den **OK-Button**, um den Befehl auszuführen. Bei Ausführen des Befehls werden die gekürzten Samples 0002: LOOP1-140B0002-L und 0003: LOOP1-140B0002-R automatisch Index „1“ zugeordnet.

Anm. Unter „Hinweis zum Sichern von Samples“ (☞S.77) finden Sie mehrere Hinweise für eine kluge Verwendung von „Save to No“ und „Overwrite“.

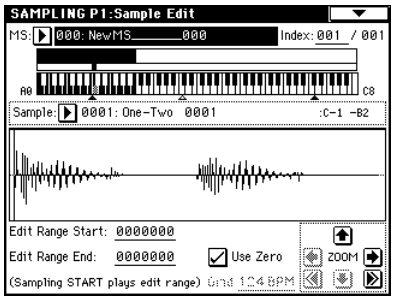
Editieren der Samples (Wellenformen)

Die Wellenformdaten eines Samples kann man auf der Seite P1: Sample Edit editieren. Hier stehen Befehle wie „Cut“ (Entfernen), „Copy“ (Kopieren) und „Normalize“ (Pegelmaximierung) zur Verfügung.

① **Wählen Sie das änderungsbedürftige Sample.**
Wählen Sie das Sample mit „Sample Select“ oder „Index“ (P1: Sample Edit- oder P0: Recording, Recording-Seite). (☞S.69)

Wenn Sie das Sample mit „Sample Select“ wählen, ändert sich auch die Index-Zuordnung.

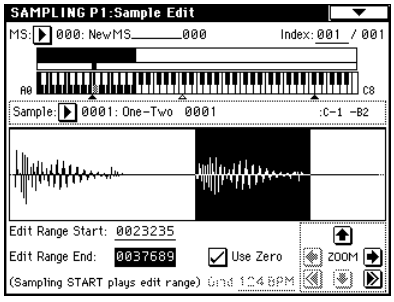
② **Wechseln Sie zur Seite P1: Sample Edit.**



Nun wird die Wellenform des gewählten Samples angezeigt.

Anm. Wenn Sie ein Sample mit der „Sampling Mode“-Einstellung „Stereo“ gesampelt haben, werden zwei Wellenformen angezeigt: L-Kanal oben und R-Kanal unten.

③ **Geben Sie mit „Edit Range Start“ und „Edit Range End“ den Bereich an, innerhalb dessen das Sample editiert werden soll.**
Dieser Bereich wird invertiert dargestellt.



Bei Drücken des SAMPLING [START / STOP]-Tasters wird der gewählte Bereich abgespielt. Hierfür wird die Basisnote (die grau dargestellte Taste) verwendet. Diese können Sie wählen, indem Sie den [ENTER]-Taster gedrückt halten, während Sie eine Note auf der Tastatur spielen. Spielen Sie auf der Klaviatur eine Note im Bereich des dem Sample zugeordneten Index’ (die invertierte „Keyboard & Index“-Zone). Das Sample wird nun gemäß den Loop-Einstellungen abgespielt.

Anm. Die Verwendung der ZOOM-Funktionen und des „Use Zero“-Kästchens ist mit der von P2: Loop Edit identisch.

④ **Wählen Sie im Seitenmenü den benötigten Befehl. Stellen Sie alle Parameter wunschgemäß ein und betätigen Sie den OK-Button.**

Alles Weitere zu diesen Funktionen finden Sie auf ☞RH S.119.

● Hinweis zum Sichern von Samples

In einigen Dialogfenstern, die bei Aufrufen eines Menübefehls angezeigt werden, gibt es einen „Save to No.“-Parameter, mit dem Sie die Nummer selektieren können, unter der das Sample gespeichert wird. Hier wird automatisch eine freie Speichernummer angezeigt. Ändern Sie dieses Feld also nur, wenn es einen guten Grund gibt, weshalb das Sample woanders gespeichert werden soll.

Wenn Sie das Kontrollkästchen „Overwrite“ im Dialogfeld markieren, werden die zuvor vorhandenen Daten von den bearbeiteten Daten überschrieben. Demarkieren Sie dieses Kästchen, wenn die Daten, welche die Grundlage der Bearbeitung bildeten, nicht überschrieben werden dürfen. Samples, die Sie nach der Bearbeitung nicht mehr benötigen, können Sie mit dem Menübefehl „Delete Sample“ löschen.

Im Sampling-Modus gibt es keine Compare-Funktion, mit der Sie die Daten vor und nach der Bearbeitung vergleichen könnten.
Wenn Sie also auch die nicht editierte Fassung eines Samples oder Multisamples später noch brauchen, müssen Sie dieses mit „Copy Sample“ oder „Copy MS“ (☞RH S.108, 109) kopieren und dann die Kopie editieren.
Bestimmte Menübefehle von P1: Sample Edit und P2: Loop Edit können Sie auch ausführen, ohne „Overwrite“ zu markieren. In dem Fall wird das Original-Material nicht überschrieben.

Editieren von Multisamples

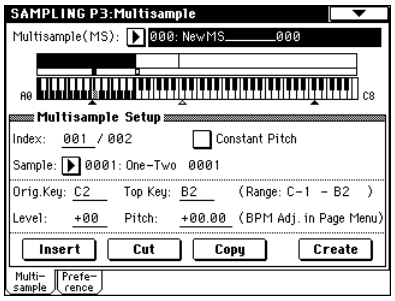
Die Editierung von Multisamples umfasst z.B. das Anlegen von Indizes und die Zuordnung von Samples zu diesen Indizes, Bearbeitungsfunktionen wie Löschen, Kopieren und Einfügen von Indizes sowie detaillierte Einstellungen wie Pegel und Tonhöhe für die einzelnen Indizes.
Die Editierparameter für Multisamples finden Sie auf der Seite P3: Multisample.

Anm. Die grundlegenden Dinge (Anlegen neuer Indizes und Zuordnen von Samples) können auch auf der Seite P0: Recording, Recording einstellen.

Editieren der Indizes

Um die Nummer eines Index’ oder die Reihenfolge zu ändern, verwenden Sie die Buttons Insert, Cut, Copy und Create.

① **Wählen Sie P3: Multisample.**



② **Wählen Sie mit „Multisample (MS)“ das Multisample, das editiert werden soll.**

③ **Wählen Sie „Index“.**
Hierfür können Sie auch [ENTER] gedrückt halten, während Sie eine Taste der Klaviatur betätigen.

④ **Wählen Sie mit den Buttons den benötigten Befehl und editieren Sie das Multisample, indem Sie die Anzahl und Reihenfolge der Indizes ändern.**

Um den gewählten Index zu löschen drücken Sie den Cut-Button.
Der Insert-Button ist nur belegt, wenn man zuvor Cut oder Copy verwendet hat. Dann wird nämlich der zuvor kopierte oder ausgeschnittene Index eingefügt.
Der Create-Button hat die gleiche Funktion wie „Create“ der Seite P0: Recording („Erstellen von Indizes für Multisamples und Zuweisung von Samples“ ☞S.69).

Ändern der Index-Einstellungen

① **Nehmen Sie die Einstellungen der Schritte ①–③ unter „Editieren der Indizes“ vor.**

② **Stellen Sie die Parameter des gewählten Index' ein.** (☞RH S.135)

- Mit „Top Key“ können Sie die Obergrenze des Index' ändern. Gleichzeitig ändert sich auch die Untergrenze des nachfolgenden Index'.
- Wenn Sie „Constant Pitch“ markieren, hören Sie beim Drücken einer beliebigen Taste immer die Original-Tonhöhe.
- Mit „Pitch“ können Sie die Tonhöhe des Samples (Index') ändern. Verwenden Sie den Menübefehl „Pitch BPM Adjust“, um das Loop-Intervall dem gewünschten BPM-Wert entsprechend einzustellen (☞RH S.136).

Umwandeln eines Multisamples in ein Program

Auf den Seiten P0: Recording–P4: Controller Setup, steht ein Menübefehl namens „Convert MS To Program“ zur Verfügung. Wenn Sie diesen Befehl ausführen, wird das Multisample in seinem gegenwärtigen Zustand in ein Program umgewandelt. Im Program-Modus können Sie dann die Filter, den Verstärker und die Effekte einstellen und das Sample wie ein ganz normales Program spielen. Ein solches Program lässt sich auch in einer Combination oder einem Song verwenden.
☞RH S.110 für weitere Hinweise zu „Convert MS To Program“.

● Verwendung von Samples in einem Drum Kit

Ein im Sampling-Modus erstelltes Sample kann man auch einer Note eines Drum Kits zuordnen. Stellen Sie „Drumsample Bank“ (Global P5: Drum Kit, Sample Setup oder Low Sample) auf „RAM“ und wählen Sie mit „Drumsample“ ein selbst erstelltes Sample.

Verwendung von Time Slice zum Zerlegen eines Samples, das im Sequencer-Modus verwendet werden kann

Die Time Slice-Funktion analysiert das gewählte Sample auf Attack-Impulse (Einsätze) und unterteilt es in entsprechend viele Einzel-Samples. Diese Einzel-Samples werden einem Multisample zugeordnet. Außerdem wird sofort ein gebrauchsfertiges Program angelegt. Die Wiedergabedaten für den Einsatz solcher Samples mit der Pattern-Funktion (Sequenzer-Modus) werden automatisch angelegt. Außerdem werden die Pattern-Parameter eingestellt. Zerlegte Samples lassen sich folgendermaßen im Sequenzer-Modus verwenden:

- So kann man Grooves mit unterschiedlichen Tempi auf einander abstimmen, dass sie –bei gleich bleibender Tonhöhe– denselben BPM-Wert verwenden.
- Das Tempo kann jederzeit geändert werden, ohne die Tonhöhe zu beeinflussen.

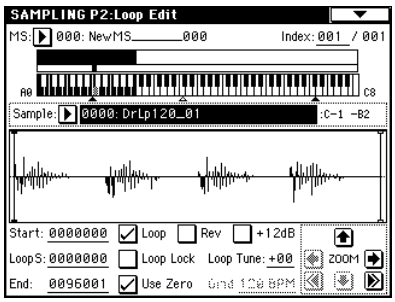
Als Beispiel wollen wir hier zeigen, wie man im Sampling-Modus einen Groove „zerlegt“ und diesen im Sequencer-Modus als vollwertigen Groove verwendet.

Hierfür benötigen Sie ein Sample mit einem Schlagzeug-Groove. Dieses können Sie entweder mit dem TRITON Extreme erstellen oder im Media-Modus laden. Am besten beginnen Sie mit einer Phrase im 4/4-Takt, die zudem eine relativ überschaubare Rhythmusfigur enthält. Dieses „Pattern“ müssen Sie als Mono-Sample aufzeichnen.
Für dieses Beispiel brauchen wir ein 120BPM-Sample.

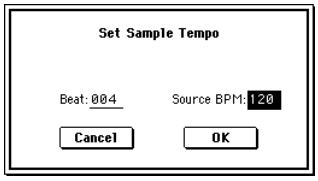
① **Wählen Sie mit „Sample Select“ das (erstellte/geladene) 120BPM-Sample.**

Anm. Starten Sie die Wiedergabe des Samples und kontrollieren Sie, ob es schön „rund“ läuft. Wenn das nicht der Fall ist, müssen Sie „Start“ und „End“ eventuell verschieben und den Menübefehl „Truncate“ (☞S.74, 76) verwenden.

② **Springen Sie zur Seite P2: Loop Edit.**

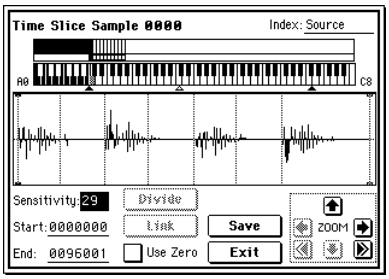


③ **Wählen Sie den Menübefehl „Time Slice“.**
Es erscheint das „Set Sample Tempo“-Dialogfenster.



④ **Geben Sie die Anzahl der Viertelnoten-Schläge sowie das Tempo des Samples ein.**
Wenn Sie das Tempo (BPM) bereits kennen, können Sie es mit „Source BPM“ einstellen.
Kennen Sie es nicht, so geben Sie nur „Beat“ ein. Der BPM-Wert wird dann automatisch berechnet. Da Sie das Tempo aber kennen, können Sie auch gleich „120“ eingeben („Source BPM“).

⑤ **Drücken Sie den OK-Button.**
Das Sample wird nun automatisch zerlegt. Außerdem erscheint ein Dialogfenster.



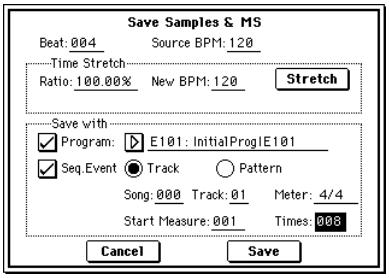
Das vollständige Sample ist der Taste C2 zugeordnet. Die Einzel-Samples werden dem D2 und den nachfolgenden Noten zugeordnet.

Hören Sie sich die Sample-Schnipsel an, während Sie „Sensitivity“ so einstellen, dass jede Note des Grooves einem separaten Schritt zugeordnet wird. In bestimmten Fällen erzielt man mit „Sensitivity“ nicht die gewünschte Unterteilung, was z.B. daran liegt, dass der Einsatz des nächsten Signals bereits in der Ausklingphase des vorangehenden erfolgt. Dann müssen Sie das Sample von Hand editieren.

Anm. Um das Sample zu editieren, müssen Sie den [ENTER]-Taster gedrückt halten, während Sie den „Index“ wählen, zu dem es gehört. (Jener Teil der Wellenform-Anzeige wird hervorgehoben.) Stellen Sie „Start“ und „End“ ein und verwenden Sie „Divide“, um eine Trennung zu erzielen bzw. „Link“, um zwei Sektionen wieder miteinander zu verbinden. (☞RH S.128)

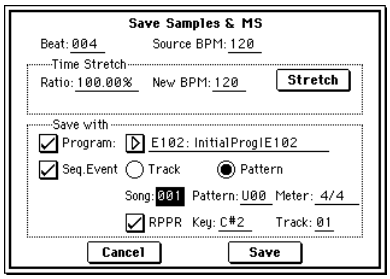
⑥ **Drücken Sie den Save-Button.**
Es erscheint das „Save Samples & MS“-Dialogfenster. Hier können Sie das Time Slice-Sample sowie das automatisch erstellte Multisample speichern.
Stellen Sie unter *Save With* folgende Dinge ein: das Program, das dieses Sample und Multisample ansprechen soll und die Daten (Spur oder Pattern) für die Verwendung des Samples im Sequencer-Modus.

- **Um sofort eine Spur vorzubereiten:**
  Aktivieren Sie „Program“ und „Seq.Event“ (markiert)
  Program: E101
  Track: An
  Song: 000, Track: 01, Meter: 4/4
  Start Measure: 001, Time: 008



Drücken Sie den Save-Button, um die Daten zu speichern.
Danach erscheint wieder das Dialogfenster von Schritt ⑤.

- **Um die Daten zu einem Pattern umzufunktionieren:**
  Wenn Sie die Sample-Scheiben als Pattern verwenden möchten, müssen Sie den Save-Button noch einmal drücken, damit wieder das „Save Samples & MS“-Dialogfenster erscheint.
  Aktivieren Sie „Program“ und „Seq.Event“ (markiert)
  Program: E102
  Pattern: An
  Song: 001, Pattern: U00, Meter: 4/4
  RPPR: On (markiert), Key: C#2, Track: 01



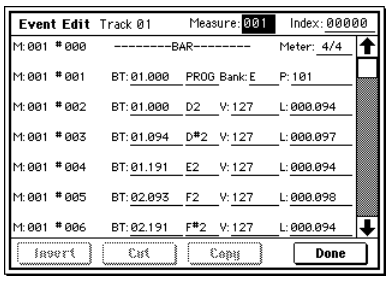
Drücken Sie den Save-Button, um die Daten zu speichern.
Danach erscheint wieder das Dialogfenster von Schritt ⑤.

⑦ **Drücken Sie den Exit-Button, um zur Anzeige von Schritt ② zurückzukehren.**

⑧ **Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln und wählen Sie über „Song Select“ Song 000.**

Die unter ⑥ eingestellten Werte werden nun automatisch übernommen/ausgeführt:

- P0: Play/REC-Seite
  Song: 000, Meter: 4/4, Tempo: 120
- P0: Play/REC, Program T01-08-Seite
  Track01 Program: E101
- P5: Track Edit, Track Edit-Seite
  Track01: Spurdaten: 8 Takte (D2–)



Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Wiedergabe zu starten.
Stellen Sie „♩ (Tempo)“ jetzt doch einmal auf „100“. Die Tonhöhe des zerlegten Samples ändert sich nicht – das Tempo aber wohl.

Anm. Wenn die Teil-Samples nicht wie erwartet klingen bzw. wenn bei großen Tempoänderungen plötzlich Rauschen zwischen den gespielten Noten auftritt, haben Sie unter Schritt ⑤ wahrscheinlich nicht die optimalen Slice-Einstellungen gewählt. Die Unterteilung der einzelnen Schlagzeugsignale (Impulse) hat einen großen Einfluss auf die Zerlegung eines Grooves – und also auch auf die Wiedergabe der Teil-Samples bei unterschiedlichen

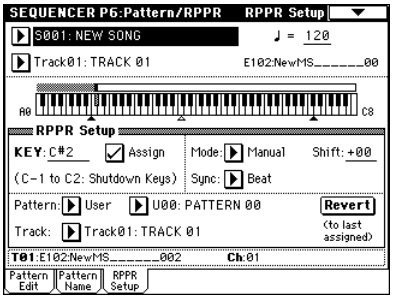
Tempi. Versuchen Sie es in Schritt ⑤ dann mit anderen Einstellungen, weil das zu einem viel überzeugenderen Ergebnis führen kann.

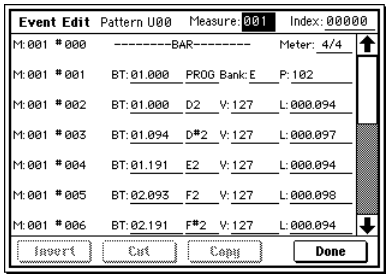
Anm. In bestimmten Fällen klingt das Ergebnis nicht natürlich. Beispiel: bei einem bedeutend geringeren Tempo treten plötzlich Leerräume zwischen den Samples auf. Das kann man dadurch beheben, dass man Stretch „New BPM“ oder „Ratio“ unter Schritt ⑥ auf den gewünschten Tempowert stellt und mit Time Stretch die benötigte Sample-Länge einstellt. (☞RH S.129 ⑨)

⑨ **Stellen Sie „Song Select“ auf „001“.**

Die unter ⑥ eingestellten Werte werden nun automatisch übernommen / ausgeführt:

- P0: Play / REC Seite
  Song: 001, Meter: 4 / 4, Tempo: 120, RPPR: An
- P0: Play / REC, Program T01-08 Seite
  Track01 Program: E102
- P6: Pattern / RPPR, RPPR Setup Seite
  Key: C#2, Assign: An,
  Pattern: User, U00, Track: Track01
  Pattern-Daten: 1 Takt (D2–)


SEQUENCER P6:Pattern/RPPR RPPR Setup
S001: NEW SONG ♩= 120
Track01: TRACK 01 E102:NewMS_____00
A0 C8
RPPR Setup
KEY: C#2 Assign Mode: Manual Shift: +00
(C-1 to C2: Shutdown Keys) Sync: Beat
Pattern: User U00: PATTERN 00 Revert
Track: Track01: TRACK 01 (to last assigned)
T01:E102:NewMS_____002 Ch:01
Pattern Edit
Pattern Name
RPPR Setup



Wechseln Sie zur Seite P6: Pattern / RPPR, Pattern Edit und drücken Sie den SEQUENCER [START / STOP]-Taster, um die Wiedergabe zu starten.
Wenn Sie die Seite P6: Pattern / RPPR, RPPR Setup aufrufen und die Taste C#2 drücken, spielt die RPPR-Funktion Pattern U00 ab.
Wie bei Schritt ⑧ können Sie auch hier das Tempo ändern, ohne die Tonhöhe zu beeinflussen.

Sampeln im Program-, Combination- oder Sequencer-Modus

Externe Signalquellen kann man auch im Program-, Combination- und Sequencer-Modus sampeln. Selbst dann können alle verfügbaren Eingänge genutzt werden.
Außerdem können Sie Ihr eigenes Spiel intern (auf der digitalen Ebene) sampeln. Und das Schöne: Beim Sampeln Ihres eigenen Spiels stehen alle Funktionen der TRITON Extreme (Filter, Effekte, Arpeggiator und Sequenzer) Gewehr bei Fuß.

Bei Bedarf können Sie externe Audio-Signale auch mit den von Ihnen auf der TRITON Extreme erzeugten Signalen kombinieren und das Ergebnis sampeln. Wenn Sie immer noch nicht zufrieden sind, können Sie den Sequenzer oder Arpeggiator der TRITON Extreme aufspielen lassen, während Sie externe Audio-Signale sampeln.

Im Sequencer-Modus können Sie externe Audio-Signale sampeln, während Sie sich einen Song anhören. Zweck dieses Unterfangens ist, dass dann automatisch Notenbefehle in die Sequenz integriert werden, mit denen die angelegten Samples hinterher wieder an der richtigen Stelle gestartet werden. Da denkt man natürlich gleich an HD-Recording und die Möglichkeiten, die sich zwecks Aufnahme des Gesangs- oder Gitarrenparts ergeben. (Diese Funktion heißt „In-Track Sampling“.)

☞ Beispiele zum Sampeln im Program- und Combination-Modus finden Sie auf BS S.22. Das Verfahren des Combination-Modus' ist das gleiche wie im Program-Modus.

Sampeln eines Arpeggio-Grooves und einer (externen) elektrischen Gitarre

Nun wollen wir noch etwas ausgefallener arbeiten und einen vom Arpeggiator gespielten Schlagzeug-Groove sowie eine externe Signalquelle sampeln.

Genauer gesagt, wollen wir eine elektrische Gitarre an eine AUDIO INPUT-Buchse anschließen und braten, die TRITON Extreme einen Groove spielen lassen und das Gesamtkunstwerk festhalten.

Anm. Das hier beschriebene Verfahren kann auch im Combination- und Sequencer-Modus angewandt werden – also nicht nur im Program-Modus.

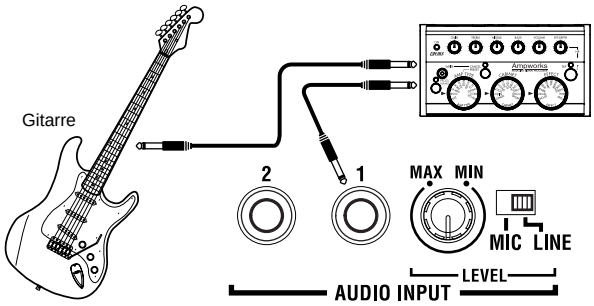
Anm. Hier übertragen wir das eingehende Audio-Signal zur Buchse INDIVIDUAL 1. Wenn Sie also hören möchten, was gesampelt wird, müssen Sie die Buchsen AUDIO OUTPUT (MAIN) L / MONO, R sowie (INDIVIDUAL) 1 mit einem externen Mischpult verbinden und den Kopfhörer usw. an das Pult anschließen.

① **Drücken Sie den [PROG]-Taster, um den Program-Modus anzuwählen und wählen Sie das Program „K020: Processed Kit“.**

② **Aktivieren Sie den Arpeggiator (der ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster muss leuchten) und spielen Sie ein paar Noten, um zu überprüfen, ob er auch loslegt.**
Drücken Sie das **Arpeggio-Register** und **markieren Sie „Latch“**.
Stellen Sie das Arpeggiator-Tempo („♩“) wunschgemäß ein.

③ **Drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster, um den Arpeggiator auszuschalten.**

④ **Verbinden Sie die Gitarre mit der AUDIO INPUT 1-Buchse auf der Rückseite.**
Stellen Sie den AUDIO INPUT **[MIC/LINE]**-Schalter auf **LINE** und drehen Sie den **[LEVEL]**-Regler ungefähr in die **Mitte**.



Wenn Sie eine Gitarre mit passiven Tonabnehmern (d.h. ohne internen Vorverstärker) verwenden, ist der Signalpegel zu gering. Am besten schalten Sie also einen Vorverstärker oder ein Effektpedal zwischen die Gitarre und den Eingang.

⑤ **Verwenden Sie „Auto Sampling Setup“ zum Einstellen der Parameter.**
Beginnen wir mit den Einstellungen für das Sampeln des Schlagzeug-Grooves. Verfahren Sie wie in den Schritten 3–9 unter „Sampeln einer Arpeggio-Phrase im Program-Modus“ (☞BS S.22) beschrieben.

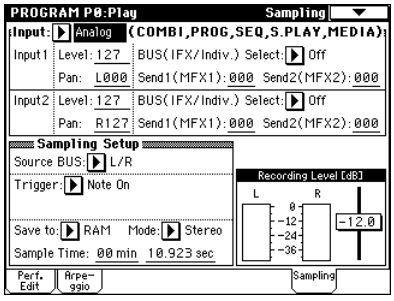
⑥ **Sorgen Sie dafür, dass das an der AUDIO INPUT 1-Buchse anliegende Signal zum internen L-Kanal übertragen wird.**

Input 1 **„Level“: 127, „Pan“: wie gewünscht**
„BUS (IFX/Indiv.) Select“: L/R

⑦ **Geben Sie an, wie der Sampling-Vorgang ausgelöst werden soll.**
Sorgen Sie hier dafür, dass die Aufnahme nach einem Metronom-Einzähler beginnt.

„Trigger“: Sampling START SW
Um den Sampling-Vorgang zu starten, müssen Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster drücken.

„Metronome Precount“: 4
Diese Einstellungen besagen, dass Sie mit dem SAMPLING [REC]-Taster die Aufnahmebereitschaft aktivieren und mit SAMPLING [START/STOP] die Aufnahme starten – das Metronom zählt jedoch zuerst vier Schläge ein.



⑧ **Spielen Sie auf der Gitarre und verwenden Sie die Lautstärke, die auch bei der Aufnahme verwendet werden soll.**
Wenn im Display nun „ADC OVERLOAD !!“ (Überlastung des A/D-Wandlers) erscheint, müssen Sie den [LEVEL]-Regler etwas weiter zu MIN drehen.

Für eine optimale Signalqualität sollte der Pegel etwas unter der „ADC OVERLOAD !!“-Schwelle liegen (d.h. es darf niemals zu Verzerrung kommen).

⑨ **Drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster.**
Spielen Sie auf der Gitarre und behalten Sie die Meter im Auge, um den Signalpegel der Gitarre zu überwachen.

Drücken Sie den ARPEGGIATOR **[ON/OFF]**-Taster, um den Arpeggiator zu aktivieren und spielen Sie auf der Klaviatur, um den Groove auszulösen. Spielen Sie dann zum laufenden Groove auf der Gitarre.

Ändern Sie bei Bedarf die Einstellung des „**Recording Level**“-Reglers (rechts im Display).

Wenn die Balance zwischen den beiden Parts etwas zu wünschen übrig lässt, müssen Sie sie mit dem [LEVEL]-Regler oder dem „Amp Level“-Parameter des Performance Editors korrigieren.

⑩ **Wenn alle Einstellungen „stehen“, können Sie den SAMPLING [REC]-Taster drücken.**
Drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster, um den Arpeggiator auszuschalten.

⑪ **Drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]- und SAMPLING [REC]-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.**
Bei Drücken des SAMPLING **[START/STOP]**-Tasters hören Sie zuerst einen Einzähler. **Drücken Sie bereits während des Einzählers die benötigten Klaviaturtasten.**

Nach dem vierten Einzähler beginnt die Aufnahme. **Spielen Sie auf der Gitarre.** Der Arpeggiator legt nach dem Einzähler ebenfalls los.

⑫ **Drücken Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.**

⑬ **Drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster, um den Arpeggiator auszuschalten.**

⑭ **Hören Sie sich das neue Sample an.**
Drücken Sie das Perf.Edit-Register, um zur P0: Play, Performance Edit-Seite zu wechseln. Wählen Sie dort das Ziel-Program für die Verwurstung.

Aufnahme einer externen Signalquelle während der Song-Wiedergabe und Anlegen von Verweisen (In-Track Sampling)

Als Beispiel wollen wir Ihnen hier zeigen, wie man das Signal einer Gitarre, die zu diesem Zweck mit der Buchse AUDIO INPUT 1 verbunden wurde, sampelt und als Gitarrenpart in eine Sequenz integriert.

Anm. Hier übertragen wir das eingehende Audio-Signal zur Buchse INDIVIDUAL 1. Wenn Sie also hören möchten, was gesampelt wird, müssen Sie die Buchsen AUDIO OUTPUT (MAIN) L / MONO, R sowie (INDIVIDUAL) 1 mit einem externen Mischpult verbinden und den Kopfhörer usw. an das Pult anschließen.

① **Wählen Sie im Sequencer-Modus den Song, den Sie mit Gitarrenphrasen anreichern möchten.**
Diesen Song können Sie entweder „eben mal schnell" aufnehmen oder im Media-Modus von einem Datenträger laden.

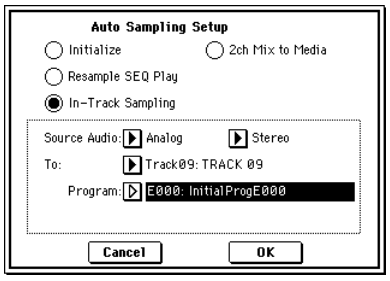
② **Verbinden Sie die Gitarre mit der AUDIO INPUT 1-Buchse auf der Rückseite.**
Stellen Sie den AUDIO INPUT [MIC / LINE]-Schalter auf LINE und drehen Sie den [LEVEL]-Regler ungefähr in die Mitte.

Instrumente mit passiven Tonabnehmern (d.h. ohne interne Vorverstärkung) erzeugen keinen für das Sampling ausreichenden Pegel. Verbinden Sie solche Instrumente also mit einem Vorverstärker oder einem Effektgerät.

③ **Springen Sie zur Seite Sequencer P0: Play/REC, Sampling.**

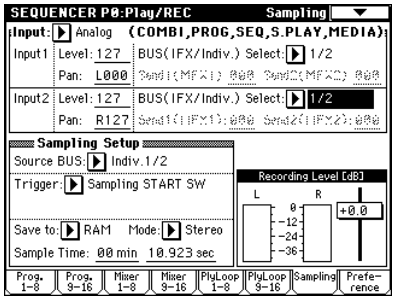
④ **Drücken Sie den Menü-Pfeil und wählen Sie „Auto Sampling Setup".**
Es erscheint ein Dialogfenster.

⑤ **Wählen Sie „In-Track Sampling".**



⑥ **Nehmen Sie folgende „In-Track Sampling"-Einstellungen vor:**
Stellen Sie „**Source Audio**" auf „**Analog**". Die über die Buchsen INPUT 1 & 2 empfangenen Analog-Signale eines externen Gerätes werden gesampelt.
Stellen Sie „**Mono-1/Mono-2/Stereo**" auf „**Stereo**". Die Signale werden in Stereo gesampelt.
Wählen Sie mit „**To**" die Spur, die von der In-Track Sampling-Funktion vorbereitet werden soll. Für jene Spur wird ein Note-An-Befehl angelegt, der die Sample-Wiedergabe auslöst.
Wählen Sie mit „**Program**" den Speicher, in dem das neue Program gesichert werden soll. Nach dem Sampeln wird automatisch ein Multisample angelegt. Das wird in ein Program gewandelt, das seinerseits der gewählten Spur zugeordnet wird.

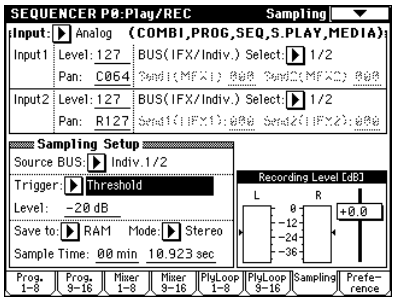
⑦ **Drücken Sie den OK-Button, um den Befehl auszuführen.**
Nun ist alles bereit für den großen In-Track Sampling-Moment.



Anm. Überprüfen Sie die Einstellungen.
Input 1 **„Level": 127, „Pan": L000**
„BUS (IFX/Indiv.) Select": 1/2
Diese Parameter regeln den Eingangspegel und die Stereoposition des an INPUT 1 anliegenden Signals. Dieses Signal wird zum 1 / 2-Bus übertragen.
„Source BUS": Indiv 1/2
Die Signale des 1 / 2-Busses werden gesampelt.
„Trigger": Sampling START SW
Bei Drücken des SAMPLING [REC]-Tasters aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft. Um das Sampeln zu starten, müssen Sie den SAMPLING [START / STOP]-Taster drücken.
„Recording Level": +0.0
Dies ist die Vorgabe für das Sampeln externer Signale.
„Save to": RAM
Die Daten werden im Sample-Speicher (RAM) gepuffert.
„Mode": Stereo
Die Signale des internen L- und R-Kanals werden in Stereo gesampelt.

Wenn Sie „BUS" von „Off" zu „L / R" oder „IFX1–5" ändern, kann es sein, dass die Signale der Buchsen AUDIO OUT L / MONO und R oder im Kopfhörer plötzlich grässlich laut sind.

⑧ **Für dieses Beispiel könnten Sie sich für folgende Einstellungen entscheiden.**
„Pan": C64
„Trigger": Threshold, „Level": wie gewünscht
„Sample Time": wie gewünscht



⑨ **Stellen Sie den Aufnahmepegel ein.**
Spielen Sie mit normaler Lautstärke auf der Gitarre. Wenn im Display nun „**ADC OVERLOAD !!**" (Überlastung des A / D-Wandlers) erscheint, müssen Sie den [LEVEL]-Regler etwas weiter zu MIN drehen.

Drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster.
Spielen Sie wieder auf der Gitarre und behalten Sie die Meter im Auge.

Wenn dort die Meldung „**CLIP!!**“ erscheint, müssen Sie den „Recording Level“-Regler (unten rechts im Display) mit den VALUE-Bedienelementen auf einen geringeren Wert stellen (also weniger als „+0.0“). Diese Einstellung hat keinen Einfluss auf den Ausgangspegel – nur auf den Aufnahmepegel.

Wenn alle Einstellungen „stehen“, können Sie den SAMPLING [REC]-Taster drücken.

⑩ **Starten Sie den Sampling-Vorgang.**
Drücken Sie den SAMPLING [REC]- und SAMPLING [START/STOP]-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
Drücken Sie den [LOCATE]-Taster, um zum Beginn des Songs zurückzukehren. Starten Sie die Wiedergabe mit dem SEQUENCER [START/STOP]-Taster.
Um nachzuschauen, welche Spur bedient wird, müssen Sie das „Prog.9–16“-Register drücken, damit die Seite „Program T09–16“ erscheint.

Fangen Sie im richtigen Moment an, auf der Gitarre zu spielen.
Der Sampling-Vorgang beginnt, sobald die Gitarrenlautstärke über dem Threshold „Level“-Wert liegt.

⑪ **Drücken Sie an der Stelle, wo der Sampling-Vorgang enden soll, den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Der Sample-Vorgang und die Wiedergabe halten an.
Das ist nicht unbedingt notwendig, denn nach Verstreichen der „Sample Time“ hält der Vorgang sowieso an.
Die Event-Daten und Program-Nummer von „Select Bank & Smpl No“ werden nun der gewählten Spur zugeordnet.

⑫ **Drücken Sie den [LOCATE]-Taster, um zum Song-Beginn zurückzukehren und danach den SEQUENCER [START/STOP]-Taster. Nun wird außer der Sequenz auch das angelegte Sample abgespielt.**

Anm. Hinweise zur Verwendung der Compare-Funktion mit „In-Track Sampling“ finden Sie auf S.60.

Sampeln eines Sequenzer-Songs, um daraus eine WAV-Datei zu machen

Nun wollen wir uns anschauen, wie man einen Song sampelt und das Ergebnis sofort auf einem Datenträger sichert.

Anm. Solche Songs kann man auf eine CD-R/RW brennen (sofern man an die USB A-Buchse einen optionalen Brenner anschließt). Somit lassen sich also auch Audio-CDs erstellen. Siehe auch S.123.

Anm. Alles Weitere zu den unterstützten Datenträgern finden Sie auf S.137.

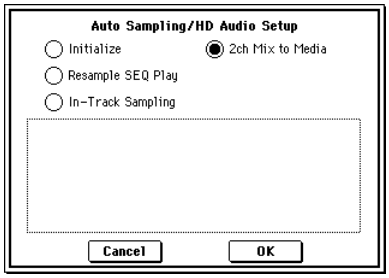
① **Wählen Sie im Sequencer-Modus den Song, den Sie als WAVE-Datei aufnehmen möchten.**
Diesen Song können Sie entweder „eben mal schnell“ aufnehmen oder im Media-Modus von einem Datenträger laden.

Sie können bis zu 80 Minuten lang sampeln (Mono oder Stereo, d.h. ±440MB bzw. ±879MB).

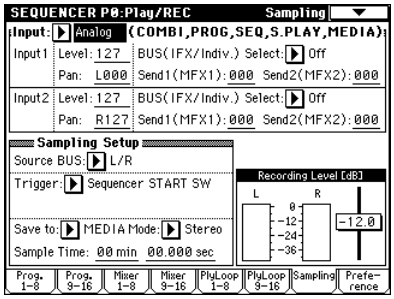
② **Springen Sie zur Seite Sequencer P0: Play/REC, Sampling.**

③ **Drücken Sie den Menü-Pfeil und wählen Sie „Auto Sampling Setup“.**
Es erscheint ein Dialogfenster.

④ **Wählen Sie „2ch Mix to Media“.**



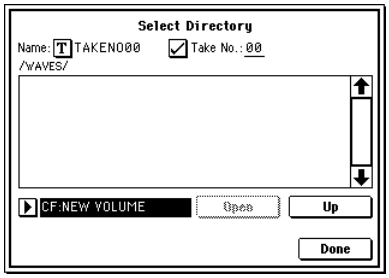
⑤ **Drücken Sie den OK-Button, um den Befehl auszuführen.**
Nun ist alles bereit für den großen In-Track Sampling-Moment.



Anm. Überprüfen Sie die Einstellungen.
Input 1 **„BUS (IFX/Indiv.) Select“: Off**
Input 2 **„BUS (IFX/Indiv.) Select“: Off**
Die an den Buchsen INPUT 1, 2 anliegenden Signale werden nicht gesampelt.
„Source BUS“: L/R
Die Signale des L/R-Busses werden gesampelt.
„Trigger“: Sequencer START SW
Bei Drücken des SAMPLING [REC]- und [START/STOP]-Tasters aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft. Um das Sampeln zu starten, müssen Sie den [START/STOP]-Taster drücken.

„Recording Level“: –12.0
Dies ist die Vorgabe für Resampling-Vorgänge.
„Save to“: MEDIA
Die Daten werden auf dem Datenträger gesichert.
„Mode“: Stereo
Die Signale des internen L- und R-Kanals werden in Stereo gesampelt.

⑥ **Wählen Sie den Menübefehl „Select Directory“ und geben Sie an, wo die anzulegende WAVE-Datei gesichert werden soll.**



Wählen Sie mit „Media Select“ und den Buttons Open & Up den Datenträger und Ordner, wo die WAVE-Datei gesichert werden soll.
Um einen neuen Ordner anzulegen, müssen Sie die „Utility“-Seite des Media-Modus’ aufrufen und den Menübefehl „Create Directory“ ausführen.

Drücken Sie das Texteingabefeld und geben Sie der Datei einen Namen (maximal 6 Zeichen).
„Take No“ muss markiert sein. Die Nummer rechts neben „Take No“ wird auch am Ende des Namens verwendet. Diese Nummer wird bei jedem neu erstellten Sample erhöht, womit sichergestellt wäre, dass kein einziges Sample aus Versehen überschrieben wird.

Bestätigen Sie die Einstellungen mit dem **Done-Button**. Das Dialogfenster verschwindet nun wieder.

⑦ **Stellen Sie „Sample Time“ auf die gewünschte Sample-Länge.**
Vorsichtshalber sollten Sie einen etwas größeren Wert als die tatsächlich benötigte Länge eingeben.

⑧ **Stellen Sie den Aufnahmepegel ein.**
Drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster.

Nach Drücken des SAMPLING [REC]-Tasters dauert es fast eine Minute, bis die TRITON Extreme die Aufnahmebereitschaft aktiviert. Warten Sie, bis der SAMPLING [REC]-Taster blinkt. Der Grund: Es muss erstmal genügend Platz auf der Festplatte freigeschaufelt werden.

Drücken Sie den SEQUENCER [START / STOP]-Taster, um die Song-Wiedergabe zu starten und behalten Sie die Meter im Auge. Eventuell muss der Aufnahmepegel noch einmal nachgebessert werden.
Wenn die Meter fast nichts anzeigen, müssen Sie den Pegel mit den VALUE-Bedienelementen von „–12.0“ so weit anheben, bis die „CLIP!!“-Anzeige gerade nicht erscheint. Sie hören zwar keinen Unterschied, aber der Aufnahmepegel ändert sich tatsächlich. (☞S.67)

Anm. Die Vorgabe lautet „–12.0dB“. Diese „–12.0dB“-Einstellung sorgt dafür, dass es niemals zu Verzerrung (CLIP!!) kommt.

Wenn alles ordnungsgemäß eingestellt ist, können Sie den SAMPLING [REC]-Taster drücken.

Drücken Sie den SEQUENCER [START / STOP]-Taster, um die Wiedergabe anzuhalten. Drücken Sie anschließend den [LOCATE]-Taster.

⑨ **Starten Sie den Sampling-Vorgang.**
Drücken Sie den SAMPLING [REC]- und SAMPLING [START / STOP]-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
Starten Sie die Song-Wiedergabe mit dem SEQUENCER [START / STOP]-Taster. Der Sampling-Vorgang wird ebenfalls ausgelöst.

⑩ **Drücken Sie am Ende des Songs den SAMPLING [START/STOP]-Taster, um den Sampling-Vorgang anzuhalten.**
Wählen Sie den Menübefehl „Select Directory“, um nachzuschauen, ob die WAVE-Datei angelegt wurde. Wählen Sie jene Datei und drücken Sie den SAMPLING [START / STOP]-Taster, um sich die Audio-Version anzuhören.

Anm. Der Wiedergabepegel einer WAVE-Datei muss mit „WAVE File Play Level“ eingestellt werden (☞RH S.158).

Abspielen von SMFs (Standard MIDI Files)

Im Song Play-Modus können Standard MIDI Files (SMF-Dateien) direkt von einer Karte abgespielt werden. Überhaupt sollten Sie SMF-Daten so oft es geht im Song Play-Modus abspielen, weil das oftmals besser klingt als bei Verwendung des Sequencer-Modus.

Anm. Alles Weitere zu den unterstützten Datenträgern finden Sie auf S.137.

Aufbau des Song Play-Modus'

Der Song Play-Modus ist folgendermaßen gegliedert:

In diesem Modus stehen die Spuren 1–16, mehrere Parameter (Song-Name, Effekt- und Arpeggiator-Einstellungen usw.) zur Verfügung.

Seitenaufbau des Song Play-Modus'

Seite	Erklärung
P0: Program/Mix	Abspielen von SMF-Daten und vornehmen bestimmter Einstellungen: Program-Zuordnung, Pegel und Stereoposition der Spuren.
P1: Track	MIDI-Parameter und Skalierung der Spuren. Nach Einbau einer optionalen EXB-MOSS können auch jene Parameter eingestellt werden.
P2: Controller Setup	Definieren der Spielhilfen.
P3: Select Directory/ Jukebox	Anwahl des Ordners, der die gewünschte SMF-Datei enthält und eventuell festlegen der SMF-Wiedergabereihenfolge. Anlegen einer „Jukebox"-Liste.
P4:	---
P5:	---
P6:	---
P7: Arpeggiator	Arpeggiator-Parameter
P8: Insert Effect	Parameter und Anwahl der Insert-Effekte. Routing, Insert-Effekte, Master-Effekte und Ausgangszuordnung für die einzelnen Spuren.
P9: Master Effect	Parameter und Anwahl der Master-Effekte. Master-EQ- und Valve Force-Parameter.

Anm. Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung" (☞S.13).

Nach Einbau einer optionalen EXB-MOSS steht auch im Song Play-Modus eine Bank „F" zur Verfügung. Siehe außerdem die Bedienungsanleitung der EXB-MOSS.

Wenn Sie das Instrument nach getaner Arbeit ausschalten, gehen die Einstellungen des Song Play-Modus' verloren. Sie können die Program-Zuordnungen sowie die Spur- und Effektparameter aber mit dem Menübefehl „Save Template Song" speichern.

● Standard MIDI Files (SMF)

Im Song Play-Modus können beide SMF-Formattypen abgespielt werden: Format 0 und 1. Allerdings erkennt die TRITON Extreme nur SMF-Dateien mit der Kennung „.MID".

● Hinweise zu MIDI

Spurstatus im Song Play-Modus

Sie können selbst bestimmen, ob die MIDI-Daten der Spuren sowie der Tastatur und Spielhilfen der TRITON Extreme zur internen Klangerzeugung der TRITON Extreme und / oder zu einem externen Klangerzeuger übertragen werden sollen. Wenn der „Status" einer Spur „INT" lautet, werden ihre Daten sowie die beim Spielen auf der Klaviatur der TRITON Extreme erzeugten Daten usw. zur Klangerzeugung der TRITON Extreme übertragen. Lautet der „Status" einer Spur „EXT" oder „BTH", so werden ihre Daten sowie die beim Spielen auf der TRITON Extreme-Tastatur usw. erzeugten Daten (auch) zu einem externen Klangerzeuger übertragen. (Allerdings geben die externen Instrumente die Noten nur wieder, wenn sie auf dem Kanal („MIDI channel") jener TRITON Extreme-Spuren empfangen, denen Sie den „EXT"- oder „BTH"-Status zugeordnet haben.) Die Einstellung „BTH" bedeutet, dass die betreffende Spur ihre Daten sowohl zur Klangerzeugung der TRITON Extreme als auch zu einem externen MIDI-Instrument überträgt. (☞RH S.146)

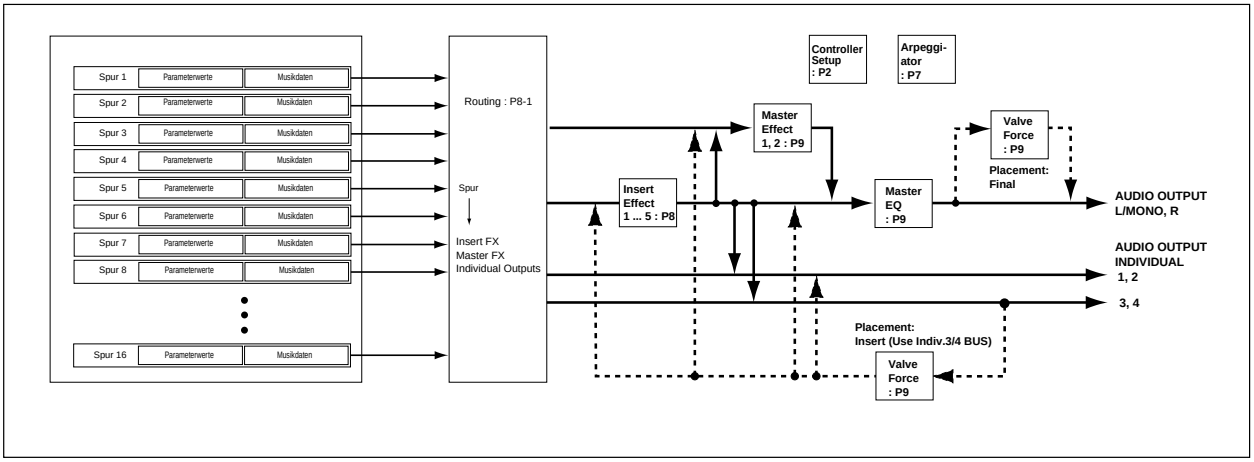
9 10 11 12 13 14 15 16
Keyboar Drums Keyboar Keyboar Keyboar Keyboar Keyboar Keyboar
Status
INT INT EXT INT INT INT INT INT
Use Program's Scale

Synchronisierung mit externen Geräten

Im Song Play-Modus agiert die TRITON Extreme unabhängig von der Einstellung des Parameters Global P1: MIDI „MIDI Clock".

● Effekte und Valve Force

Im Song Play-Modus können die Insert- und Master-Effekte sowie die Valve Force-Schaltung der TRITON Extreme genau wie im Sequencer-Modus verwendet werden. (☞S.105, 107, 110, 111, RH S.151)



Abspielen von SMF-Daten

Direkte Wiedergabe von externen Medien

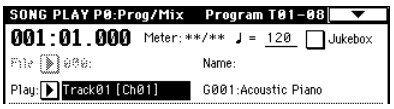
Wenn Sie SMF-Dateien wiedergeben möchten, die GM / GS / XG-kompatibel sind, stellen Sie „**Bank Map**“ (Global P0: Basic Setup, System Preference-Seite) auf „**GM(2)**“.

Bevor Sie Daten einer Karte abspielen können, müssen Sie die TRITON Extreme ausschalten und die Karte in den CF-Schacht schieben.

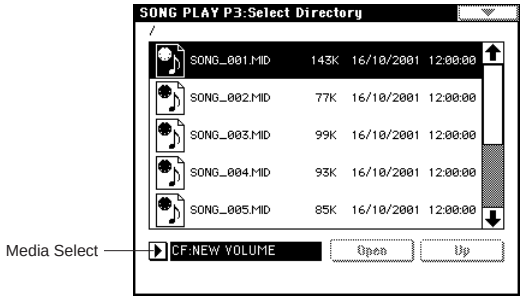
① **Drücken Sie den [S.PLAY]-Taster, um in den Song Play-Modus zu wechseln.**

② **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um die P0: Prog/Mix-Seite aufzurufen.**

③ **Schauen Sie nach, ob der Datenträger mit der benötigten SMF-Datei erkannt wird.**
Wenn die Karte keine SMF-Dateien enthält bzw. wenn diese sich nicht im momentan gewählten Ordner befinden, wird kein einziger Dateiname angezeigt (siehe unten).



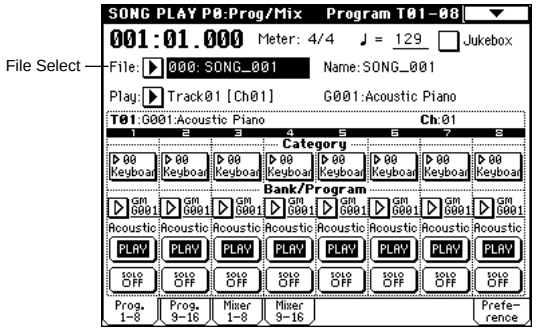
Um den Ordner mit den SMF-Daten zu öffnen, müssen Sie **den [MENU]-Taster und „P3: Select Directory**“ drücken, um P3: Select Directory zu wählen.



Wählen Sie mit „Media Select“ den Datenträger, der die gewünschte Datei enthält. Betätigen Sie nun den Open- oder Up-Button, um sich zwischen den einzelnen Ordnerebenen zu bewegen. Suchen Sie die gewünschte SMF-Datei heraus.
Wenn SMF-Dateien (siehe die Dateikennung „.SMF“) im Display angezeigt werden, betätigen Sie den [EXIT]-Taster und rufen die Seite P0: Prog / Mix auf.
Unter „File Select“ werden nun die Namen der erkannten SMF-Dateien angezeigt.

Anm. Wurde keine Jukebox-Liste angelegt, so werden keine Dateinamen angezeigt, wenn das Kästchen „**Jukebox**“ markiert ist. Kreuzen Sie das Kästchen „Jukebox“ an.

④ **Drücken Sie den „File Select“-Listenpfeil. Wählen Sie in der angezeigten Liste die gewünschte Datei.**

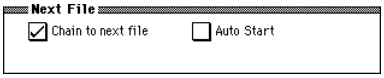


⑤ **Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Die Wiedergabe beginnt. Nun werden (falls das Kontrollkästchen „Auto Start“ markiert ist) alle in der „File Select“-Liste angezeigten Dateien abgespielt.

⑥ **Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster noch einmal, um die Wiedergabe anzuhalten.**

Wiedergabe einzelner Dateien

Demarkieren Sie „**Chain to next file**“ oder „**Auto Start**“ (P0: Prog / Mix, Preference-Seite) und drücken Sie den SEQUENCER [START / STOP]-Taster. Die Wiedergabe beginnt und wartet am Ende jedes Songs. Alles Weitere zu den Parametern finden Sie auf ☞RH S.145.



Mute / Solo-Funktion

Auf den Seiten Program T01–08 und T09–16 unter P0: Prog / Mix gibt es **PLAY/MUTE**- und **SOLO ON/OFF**-Buttons, mit denen Sie die Spuren 1–16 wie im Sequencer-Modus aktivieren und stummschalten können.
Sie können beispielsweise eine Melodiespur stummschalten und diese dann selbst auf der Tastatur spielen („Minus-One“) oder sich eine Spur separat anhören (☞S.88).

Außerdem können Sie den Menübefehl „**Solo Selected Track**“ verwenden, um nur die gerade selektierte Spur zu hören. So können Sie Parameter- und Effekteinstellungen einer Spur schnell und unkompliziert überprüfen (☞RH S.58, 144).

Wiedergabe mit der Jukebox-Funktion

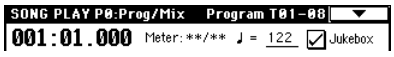
Die TRITON Extreme bietet eine Jukebox-Funktion, die für die Wiedergabe mehrerer SMF-Dateien verwendet werden kann.
Hier können Sie festlegen, welche Dateien im gewählten Ordner in welcher Reihenfolge wiedergegeben werden.

Eine von Ihnen erstellte Jukebox-Liste wird beim Ausschalten gelöscht und kann nicht wiederhergestellt werden. Wenn Sie die Jukebox-Liste nicht verlieren möchten, siehe „Speichern einer Jukebox-Liste“.

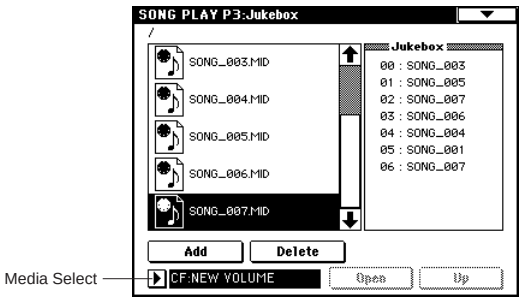
Abspielen einer Jukebox-Liste

① **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um die P0: Prog/Mix-Seite aufzurufen.**

② **Kreuzen Sie das Kästchen „Jukebox“ an.**



③ **Wählen Sie P3: Jukebox.**



Drücken Sie den Pfeil für die Datenträgerwahl und selektieren Sie das Laufwerk, das die gewünschten Daten enthält.

④ **Lassen Sie sich (eventuell durch Betätigen der Laufleiste) die SMF-Datei anzeigen, die als erste wiedergegeben werden soll (Dateikennung „.MID“), und wählen Sie diese Datei.**

⑤ **Drücken Sie den Add-Button.**
Der Name der unter ④ gewählten Datei erscheint in der Jukebox-Liste.

⑥ **Wählen Sie nun die Datei, die danach abgespielt werden soll und drücken Sie den Add-Button.**
Fügen Sie die übrigen Dateien in der gewünschten Reihenfolge der Jukebox-Liste hinzu. Die Liste kann maximal 100 Dateinamen (00–99) enthalten.

Nicht benötigte Dateien können Sie mit dem **Delete**-Button aus der Liste löschen.

⑦ **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zu P0: Prog/Mix zurückzukehren.**

⑧ **Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**
Die Dateien werden nun in der festgelegten Reihenfolge abgespielt.

⑨ **Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster noch einmal, um die Wiedergabe anzuhalten.**

Alle Dateien, die einer Jukebox-Liste zugeordnet werden sollen, müssen sich im selben Ordner befinden.
Wenn Sie während der Erstellung einer Jukebox-Liste einen der folgenden Vorgänge ausführen, geht die Jukebox-Liste verloren:
- Anwahl eines anderen Ordners
- Einlegen eines anderen Datenträgers
- Anwahl eines anderen Laufwerks

Speichern einer Jukebox-Liste

Speichervorgang

① **Erstellen Sie wie oben beschrieben eine Jukebox-Liste.**

② **Um die Liste auf einem externen Datenträger zu sichern, betätigen Sie auf der Seite P3: Jukebox den „Drive Select“-Button und selektieren das Laufwerk, auf dem Sie die Daten speichern möchten.**

③ **Wählen Sie den Menübefehl „Save Jukebox List“ (P3: Jukebox-Seite).**

④ **Drücken das Texteingabefeld und geben Sie einen Namen für die Jukebox-Liste ein (**☞S.115**).**

⑤ **Drücken Sie den OK-Button.**
Die Jukebox-Liste wird auf dem Datenträger gespeichert.

Arbeitsweise für das Laden der Daten

① **Wählen Sie auf der Jukebox-Seite eine Jukebox-Liste (Dateikennung „.JKB“).**

② **Wählen Sie den Menübefehl „Load Jukebox List“.**
Die TRITON Extreme lädt die Jukebox-Liste.

Spielen zu SMF-Dateien

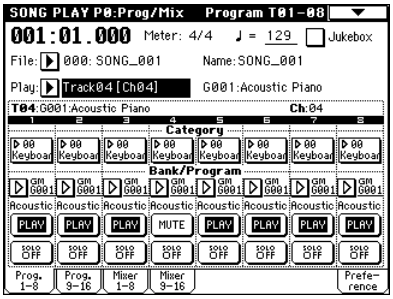
Minus-One-Wiedergabe

Sie können zur Wiedergabe von SMF-Dateien auf der Tastatur die Melodie einer stummgeschalteten Spur spielen („Minus-One“).

① **Starten Sie die Wiedergabe der gewünschten SMF-Datei und finden Sie heraus, welche Spur den Part enthält, den Sie selbst spielen möchten. Halten Sie nun die Wiedergabe an** (☞S.86)**.**

② **Wählen Sie auf P0: Prog/Mix das „Prog. 1–8“- oder „Prog. 9–16“-Register.**

③ **Wählen Sie mit „Play Track Select“ die Spur, die Sie über die Tastatur ansteuern möchten.**
Wenn Sie nun auf der Tastatur spielen, wird das Program der selektierten Spur verwendet.



④ **Drücken Sie den „PLAY/MUTE“-Button der in Schritt ③ gewählten Spur, um sie stummzuschalten („MUTE“).**
Wenn auch die Musikdaten der gewählten Spur neben Ihrem Spiel wiedergegeben werden sollen, belassen Sie den „Play / Mute“-Button in der Einstellung „PLAY“.

⑤ **Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Wiedergabe zu starten und spielen Sie zu dem Song.**

Arpeggiator

Sie können während des Spiels auf der Tastatur auch den Arpeggiator verwenden (☞S.96, RH S.149).

Einstellungen für die gesamte TRITON Extreme (Global-Modus)

Aufbau des Global-Modus'

Der Global-Modus bietet Einstellungen, welche die gesamte TRITON Extreme betreffen, z.B. für die Gesamtstimmung, Transposition, das Ein-/Ausschalten der Effekte, MIDI-Kanal und Taktgeber.
Außerdem können Sie hier Drum Kits, User-Arpeggien und Skalen programmieren, das Dämpferpedal einstellen, die Funktion des Fußtasters und Schwellpedals definieren sowie die Kategorienamen für Programs und Combinations ändern.

Seitenaufbau des Global-Modus'

Seite	Erklärung
P0: Basic Setup	Grundlegende Einstellungen für die gesamte TRITON Extreme. Eingangsparameter für alle Modi außer Sampling.
P1: MIDI	MIDI-Einstellungen für die gesamte TRITON Extreme.
P2: Controller	Definieren des Fußtasters und Schwellpedals, Einstellen des Dämpferpedals usw.
P3: User Scale	Programmieren eigener Stimmungssysteme (Skalen). Hier gibt es 16 Speicher mit Oktavwiederholung und 1 Speicher, in dem alle Noten separat gestimmt werden können.
P4: Category Name	Editieren der Kategorienamen für Programs und Combinations.
P5: Drum Kit	Editieren der Drum Kits.
P6: User Arpeggio	Editieren der Arpeggio-Pattern.
P7:	---
P8:	---
P9:	---

Anm. Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ (☞S.13).

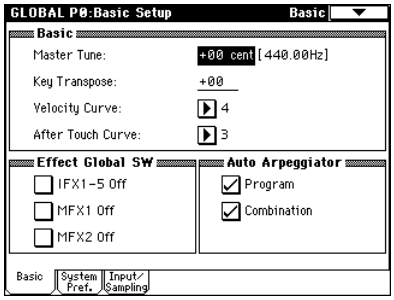
Im Global-Modus editierte Einstellungen gehen nach dem Ausschalten verloren. Die im Global-Modus vorhandenen Parameter lassen sich in drei Gruppen unterteilen: Einstellungen für Drum Kits (Global P5), Einstellungen für User-Arpeggien (Global P6) und alle anderen Global-Einstellungen (Global P0–P4). Für diese Parametergruppen sind separate Speicherbereiche vorgesehen. Außerdem können die Daten im Media-Modus auf externen Datenträgern gesichert werden. (☞S.116, 117)

Im Global-Modus ist die Compare-Funktion nicht belegt.

Basic Setup P0: Basic Setup

Basic-Seite

Stimmen / Transposition



Mit „**Master Tune**“ kann die Gesamtstimmung eingestellt werden. Verwenden Sie diesen Parameter, um die Stimmung der TRITON Extreme an jene akustischer Instrumente, einer CD, Kassette usw. anzugleichen. Die Stimmung kann um ±50 Cent abgesenkt bzw. angehoben werden (100 Cent= 1 Halbton).

Mit „**Key Transpose**“ können Sie die Tonhöhe in Halbtonschritten ändern. Ändern Sie diesen Parameter, wenn Sie den gewohnten Fingersatz beibehalten möchten, während die TRITON Extreme die Noten in einer anderen Tonart wiedergibt. Der Einstellbereich lautet **±1 Oktave**.

Einstellen des Aftertouch- und Anschlagverhaltens

Über den Anschlag und den Aftertouch kann man die Lautstärke und Klangfarbe der Sounds beeinflussen. Wenn sich das Instrument dabei nicht ganz wunschgemäß verhält, können Sie die Auswertung der Anschlag- und Aftertouch-Werte ändern. Dafür muss man eine andere Kurve wählen. Verwenden Sie die Kurven, die Ihrer Spieltechnik am ehesten gerecht werden (☞RH S.155).

Mit „**Velocity Curve**“ wählen Sie die Anschlag- und mit „**After Touch Curve**“ die Aftertouch-Kurve.

Umgehen der Effekte

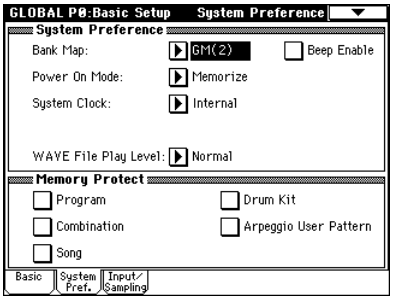
Wenn Sie die TRITON Extreme einmal ohne Insert- und Master-Effekte hören möchten, können Sie sie global deaktivieren. Das ist aber eigentlich nur notwendig, wenn Sie die Effekte der TRITON Extreme nicht verwenden dürfen, weil der Produzent den Chorus oder Hall des Studios (mit seinen eigenen Programmen) schöner findet.
Um die einzelnen Effektblöcke zu deaktivieren, müssen Sie folgende *Effect Global SW*-Kästchen **markieren**: „**IFX 1-5 Off**“ (Insert-Effekte), „**MFX1 Off**“ (Master-Effekt 1) und „**MFX2 Off**“ (Master-Effekt 2).

Verknüpfen des Arpeggiators mit Programs oder Combinations

Sie können bestimmen, ob bei Aufrufen eines Programs oder einer Combination die Arpeggiator-Einstellungen übernommen oder die aktuellen Arpeggiator-Einstellungen beibehalten werden.
Laut Vorgabe werden auch jeweils die gespeicherten Arpeggiator-Einstellungen geladen. Wählen Sie die andere Option, wenn Sie bei laufendem Arpeggiator andere Programs oder Combinations aufrufen möchten.
Wenn *Auto Arpeggiator* „**Program**“ bzw. „**Combination**“ **markiert** ist, ändern sich auch die Arpeggiator-Einstellungen bei Aufrufen eines anderen Programs bzw. einer anderen Combination.

System Preference-Seite

Aufrufen des zuletzt gewählten Modus' und der letzten Seite beim Einschalten



Welche Seite nach Einschalten der TRITON Extreme aufgerufen wird, richtet sich nach der „**Power On Mode**“-Einstellung.
Wenn Sie „Power On Mode“ auf „**Reset**“ stellen (Vorgabe), ruft die TRITON Extreme beim Einschalten die Seite Combination P0: Play auf.
Wenn Sie „Power On Mode“ auf „**Memorize**“ stellen, merkt sich die TRITON Extreme den Modus und die dort zuletzt verwendete Seite und ruft diese beim erneuten Einschalten wieder auf.
Memorize puffert folgende Einstellungen: Modus, Display-Seite, zuletzt gewählte Combination (Combination-Modus) und zuletzt gewähltes Program (Program-Modus). Wenn Sie vor dem Ausschalten einen anderen Modus gewählt haben, brauchen Sie nur den [COMBI]- oder [PROG]-Taster zur drücken, um die betreffende P0: Play-Seite aufzurufen, wo das / die zuletzt gewählte Program / Combination dann bereits vorliegt.

Bestätigungssignal (Beep) beim Drücken des Displays

Wenn Sie „**Beep Enable**“ markieren, erklingt bei Drücken eines Feldes im LC-Display ein Piepton. Wenn Sie dieses Signal nicht so doll finden, müssen Sie das Kästchen demarkieren.

Speicherschutz (Memory Protect)

Mit den *Memory Protect*-Kästchen können Sie die betreffenden Speicherbereiche sperren, so dass man dafür keinerlei Änderungen mehr vornehmen kann.

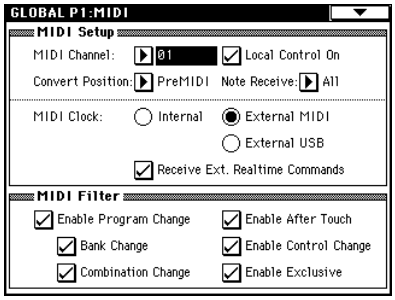
Input / Sampling-Seite

Eingangsparameter für alle Modi außer Sampling

☞ Siehe S.107 und RH S.159.

MIDI-Einstellungen P1: MIDI

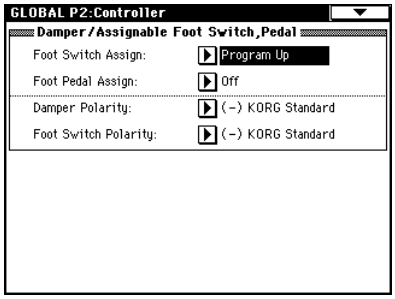
MIDI Setup, MIDI Filter



☞ Siehe RH S.161.

Einstellungen für die Pedale und Spielhilfen P2: Controller

Definieren der ASSIGNABLE Switch- und ASSIGNABLE Pedal-Funktion


GLOBAL P2:Controller
Damper / Assignable Foot Switch, Pedal
Foot Switch Assign: Program Up
Foot Pedal Assign: Off
Damper Polarity: (-) KORG Standard
Foot Switch Polarity: (-) KORG Standard

Die Funktion eines Fußtasters (Korg PS-1, optional), der mit dem PS-1-Anschluss auf der Rückseite verbunden ist, muss folgendermaßen erfolgen.

- **Verwenden Sie den Parameter „Foot Switch Assign“.**

Sie können den Fußtaster als alternative Modulationsquelle oder für die dynamische Effektmodulation verwenden, den Sostenuto-Effekt steuern, Funktionen wie Portamento, Pianopedal ein- bzw. ausschalten, Programs oder Combinations selektieren, die Wiedergabe oder manuelle Punch In-Aufnahme des Sequenzers starten bzw. stoppen oder in einer Cue List den nächsten Schritt aufrufen (☞RH S.281).

Ferner können Sie die Funktion eines Schwellpedals (Korg XVP-10 oder EXP-2, optional) definieren, das mit dem **ASSIGNABLE PEDAL**-Anschluss auf der Rückseite verbunden ist.

- **Verwenden Sie den Parameter „Foot Pedal Assign“.**

Mit diesem Pedal können Sie die Gesamtlautstärke, die Alternate oder dynamische Effektmodulation, die Portamento-Geschwindigkeit, Lautstärke und Stereoposition hinter dem

Insert-Effekt sowie Expression (Schwelleffekt), Stereoposition, Effektsteuerung und Send-Pegel zu den Master-Effekten bestimmen (☞RH S.282).

Anm. Diese Funktion können Sie als Modulationsquelle für die Alternate oder dynamische Effektmodulation verwenden und so Program- oder Effektparameter steuern. Dafür müssen Sie „**Foot Switch Assign**“ auf **Foot SW (CC#82)** und „**Foot Pedal Assign**“ auf **Foot Pedal (CC#04)** stellen.

Nachfolgend soll gezeigt werden, wie die Einstellungen vorgenommen werden müssen, damit der Fußtaster für die Umschaltung von Programs oder Combinations verwendet werden kann.

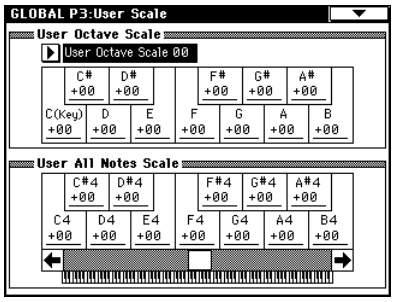
① **Drücken Sie den „Foot Switch Assign“-Button und anschließend „Program Up“ oder „Program Down“.**
Program Up bewirkt, dass bei Betätigen des Fußtasters das nächsthöhere Program aufgerufen wird.
Program Down bedeutet hingegen, dass bei Betätigen des Fußtasters das jeweils vorangehende Program aufgerufen wird.

② **Stellen Sie unter „Foot Switch Polarity“ die Polarität des verwendeten Fußtasters ein.**
Wenn Sie einen Fußtaster vom Typ Korg PS-1 angeschlossen haben, wählen Sie „**(–) KORG Standard**“. Ist die Polarität nicht korrekt eingestellt, so funktioniert das Pedal nicht wie erwartet.

③ **Drücken Sie den [PROG]-Taster, um Program P0: Play zu wählen bzw. den [COMBI]-Taster, um Combination P0: Play zu wählen. Jedes Mal, wenn Sie den Fußtaster betätigen, wird das Program bzw. die Combination umgeschaltet.**

Programmieren eigener Stimmungen (Skalen) P3: User Scale

Programmieren einer Skala für ein Program usw.


GLOBAL P3:User Scale
User Octave Scale
User Octave Scale 00
C# D# F# G# A#
+00 +00 +00 +00 +00
C(Key) D E F G A B
+00 +00 +00 +00 +00 +00 +00
User All Notes Scale
C#4 D#4 F#4 G#4 A#4
+00 +00 +00 +00 +00
C4 D4 E4 F4 G4 A4 B4
+00 +00 +00 +00 +00 +00 +00

Sie können Ihre eigenen Skalen (Stimmungen) erstellen. Es gibt 16 User-Skalen in Oktavbereichen (***User Octave Scales***) und eine Skala (***User All Note Scale***, bei der Sie die Tonhöhe aller 128 Noten einzeln einstellen können).

Ändern Sie die Tonhöhe aller änderungsbedürftigen Noten im Bereich **±99**, um sie maximal einen Halbton tiefer oder höher zu stimmen. So lassen sich auch orientalische Skalen usw. erzielen.

Die User-Skalen, die Sie hier erstellen, können Sie einem Program, den Timbres einer Combination oder den Spuren eines Songs (Sequencer / Song Play) zuordnen.

Diese Einstellungen müssen mit „Use Prog’s Scale“ (*Scale*) vorgenommen werden.

Program-Modus	Program P1: Edit-Basic, Program Basic
Combination-Modus	Combination P2: Edit-Trk Param, Other
Sequencer-Modus	Sequencer P2: Trk Param, Other
Song Play-Modus	Song Play P1: Track, Status/Scale

Hier wird gezeigt, wie man den Spuren im Sequencer-Modus die gewünschte Skala zuordnet.

① **Programmieren Sie eine Oktav- oder Komplettskala.**
Drücken Sie eine Klaviaturtaste und ändern Sie mit den VALUE-Bedienelementen die Tonhöhe jener Note. Die Einstellung **±99** entspricht etwa einem Halbton unter bzw. über der normalen Tonhöhe.

Anm. Sie können [ENTER] gedrückt halten, während Sie eine Taste drücken, um die gewünschte Note zu wählen.

Anm. Bei Bedarf können Sie auch einfach eine vorprogrammierte Skala abwandeln, weil das schneller geht. Führen Sie den „Copy Scale“-Menübefehl aus.

② **Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln.**

③ **Drücken Sie den [MENU]-Taster und wählen Sie P2: Trk Param.**

④ **Drücken Sie das „Other 1–8“- oder „Other 9–16“-Register, um die Seite Sequencer P2: Trk Param, Other zu wählen.**

⑤ **Wenn Sie möchten, dass die Skala des gewählten Programs verwendet wird, markieren Sie das Kästchen „Use Program’s Scale“ für die betreffende Spur.**
Spuren, bei denen jenes Kästchen nicht markiert ist, verwenden die unter „Type (Song’s Scale)“ aufgeführte Skala.

⑥ **Wählen Sie mit „Type (Song’s Scale)“ die Skala für den gesamten Song.**

Arbeiten mit Drum Kits P5: Drum Kit

Hier können Sie das benötigte Drum Kit wählen.

Drum Kits ordnen jeder Note / Taste ein anderes Drumsample (PCM-Wellenform mit einem Schlagzeugklang) zu.
Wenn Sie als „Oscillator Mode“ die Einstellung „Drums“ für ein Program wählen, verwendet das Program statt eines Multisamples ein Drum Kit.

Die TRITON Extreme enthält 144 Drum Kit-Speicher. Ab Werk enthalten die Speicher 000 (A / B)–045 (I) und 128 (User)–131 (User) bereits Drum Kits, die sich für unterschiedliche Musikstile eignen.
Die Speicher 144 (GM)–152 (GM) enthalten neun verschiedene Preset Drum Kits, die der GM2-Map entsprechen. (☞Die Vorgaben der Drum Kits finden Sie in der „VNL“.)

Auf der Seite Global P5: Drum Kit können Sie eigene Drum Kits programmieren, indem Sie den Noten andere Drumsamples zuordnen, ihre Tonhöhe ändern und ihren Pegel einstellen. Außerdem können Sie ein Drum Kit initialisieren und dann neu programmieren. Den Drum Kits der TRITON Extreme können auch Samples zugeordnet werden, die Sie im Sampling-Modus (RAM) erstellt oder im Media-Modus geladen haben.

Ihre eigenen Drum Kits können in einem User Drum Kit-Speicher abgelegt werden (000 (A / B)–143 (User)). Außerdem können Sie sie im Media-Modus auf externen Datenträgern sichern.

● Multisample-Programs und Drum Kit-Programs

Es gibt zwei Program-Typen: Solche die Multisamples verwenden und solche, die ein Drum Kit ansprechen.
Die Funktion eines Programs bestimmen Sie mit „Oscillator Mode“ (Program P1: Edit-Basic, Program Basic). Um einem Program ein Multisample zuzuordnen, müssen Sie „**Oscillator Mode**“ auf „**Single**“ oder „**Double**“ stellen. Um ein Drum Kit zu verwenden, müssen Sie „Oscillator Mode“ auf „**Drums**“ stellen.

● Über die Program-Parameter

So unterschiedlich wie der Charakter von Melodie-Instrumenten wie Klavier, Orgel, Trompete und Streichern einerseits und Percussion-Instrumenten wie Drums oder Pauken andererseits ist auch die Struktur von Multisample-Programs (Einstellung „**Oscillator Mode**“= **Single** oder **Double** und Drum-Programs („**Oscillator Mode**“= **Drums**).
Die Program-Parameter für ein Multisample bieten Filter- und Amp-Einstellungen usw., die sich auf das gesamte Multisample (d.h. alle Noten) beziehen. Daher kann man aus solchen Programs nicht mir nichts, dir nichts ein Drum-Program machen. Generell sollten Sie vor dem Editieren eines Drum Kits daher ein Drum-Program wählen („**Oscillator Mode**“= **Drums**) und erst danach zur Seite Global P5: Drum Kit wechseln.

Editieren eines Drum Kits

Die Arbeitsweise für die Editierung eines Drum Kits lautet wie folgt:

Vor dem Editieren eines Drum Kits müssen Sie den Speicherschutz deaktivieren („Memory Protect“, ☞S.90).

① **Wählen Sie auf der Seite Program P0: Play das Program, das Sie als „Rahmen“ für die Editierung des Drum Kits verwenden möchten.**

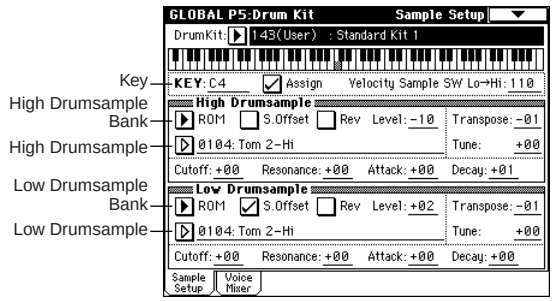
Wählen Sie z.B. ein vorprogrammiertes Drum-Program. Wenn das änderungsbedürftige Drum Kit bereits in einem Program zum Einsatz kommt, können Sie auch einfach jenes Program wählen. Sonst müssen Sie dem Program auf der Seite Program P1: Edit-Basic, OSC Basic erst noch das änderungsbedürftige Drum Kit zuordnen. (In der separaten „VNL“ sind Programs, die auf einem Drum Kit basieren, mit dem Symbol „d“ gekennzeichnet.)

Stellen Sie „**Octave**“ (Program P1: Edit-Basic, OSC Basic-Seite) auf „**+0 [8']**“. Wählen Sie eine andere Einstellung als „**+0 [8']**“, so stimmt die Zuordnung der Tasten zu den Klängen nicht mehr.

Die Effekte verwenden die Einstellungen des zuletzt selektierten Programs.

Die Änderungen eines Drum Kits gelten für alle Programs, die dieses Drum Kit ansprechen.

② **Wechseln Sie zur Seite Sample Setup (Global P5: Drum Kit).**



③ **Wählen Sie mit „Drum Kit“ das Drum Kit, das editiert werden soll.**
Verwenden Sie bei Bedarf den Menübefehl „**Copy Drum Kit**“, um die Einstellungen eines GM Drum Kits zu kopieren und zu editieren.

Die GM Drum Kits 144 (GM)–152 (GM) können hier nicht gewählt werden. (GM Drum Kits kann man weder editieren, noch überschreiben.) Um ein GM-Kit 144 (GM)–152 (GM), als Basis zu verwenden, müssen Sie es zuerst mit „Copy Drum Kit“ zu einem RAM-Speicher 000 (A / B)–143 (User) kopieren und dann jene Kopie ändern.

④ **Wählen Sie mit „Key“ die Note, die editiert werden soll.**
Die Drum Sample-Parameter werden unter *High Drumsample*, *Low Drumsample* und Voice / Mixer angezeigt.

Außer den VALUE-Bedienelementen können Sie zum Editieren auch folgende Funktion verwenden: Halten Sie [ENTER] gedrückt, während Sie die Taste der Klaviatur drücken, die der benötigten Note entspricht.

⑤ **Bestimmen Sie mit „Assign“, ob dieser Note ein Drumsample zugeordnet werden soll.**
Wenn dieser Eintrag **markiert ist**, spricht diese Note ein Drumsample an. In der Regel sollte er markiert sein.
Wenn dieser Eintrag **nicht markiert** ist, spricht diese Note kein Drumsample an. Dann wird allerdings das Drumsample der Note rechts neben dieser Note verwendet – allerdings einen Halbton tiefer. Das ist z.B. sinnvoll für Toms und Pauken, die unterschiedliche Noten spielen sollen.

Anm. Wenn Sie „Assign“ demarkieren (um das Drumsample der Note rechts zu verwenden), müssen Sie zur Seite P2: Edit-Pitch, OSC1 Pitch Mod. wechseln und „Pitch Slope“ auf „+1.0“ stellen, bevor Sie den Global-Modus aufrufen.

⑥ **Wählen Sie mit „High Drumsample Bank“, „High Drumsample“, „Low Drumsample Bank“ und „Low Drumsample“, das Drumsample, das Sie der Notennummer zuordnen möchten.**

Wenn Sie auch ein „Low Drumsample“ wählen, müssen Sie mit „**Velocity Sample SW Lo→Hi** einstellen, ab welchem Anschlagwert vom „High Drumsample“ zum „Low Drumsample“ (und umgekehrt) umgeschaltet wird. (☞⑦) Wenn Sie „High / Low Drumsample Bank“ auf „**ROM**“ stellen, können Sie Drumsamples des ROM-Bereiches wählen. Wählen Sie hingegen **RAM**, so können Sie mit der TRITON Extreme erstellte oder im Media-Modus geladene Samples verwenden.

Anm. Hinweise zu den ROM-Drumsamples
Die TRITON Extreme enthält 1,175 Drumsamples im ROM-Speicher. Nach Drücken des Listenpfeils können Sie die ROM-Drumsamples anhand der 15 Kategorien auswählen. (Die Namen und Adressen der Drumsamples finden Sie im Heft ☞„VNL“.)

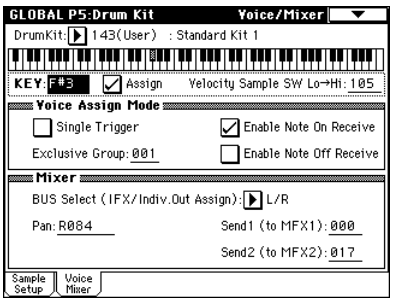
⑦ **Stellen Sie mit „Velocity Sample SW Lo→Hi“ den Grenzwert für das Velocity Switching des „High“- und „Low“-Drumsamples ein.**
In dem Fall bestimmen Sie über den Anschlag, welches der beiden Drum Samples jeweils angesteuert wird. Auch hierfür haben wir uns einen netten Namen ausgedacht: „Velocity Drumsample Switching“.
Wählen Sie **001**, wenn Sie diese Umschaltung nicht brauchen. Dann wird nur das „High Drumsample“ angesprochen.

☞ Diese Umschaltfunktion über den Anschlag verhält sich genau wie das „Velocity Multisample Switching“ eines normalen Programs. („High Multisample und Low Multisample“ ☞S.24)

⑧ **Stellen Sie nun die Parameter der zugeordneten Drumsamples ein.**
Damit meinen wir die Parameter von „High Drumsample“ und „Low Drumsample“.
Dort finden Sie die Parameter „Level“, „Transpose“, „Tune“ sowie „Cutoff“, „Resonance“. (☞Alles Weitere zu den Parametern finden Sie ab RH S.168.)

⑨ **Wiederholen Sie die Schritte ④–⑧ so oft, bis Ihr Drum Kit „steht“.**
Wenn Sie möchten, können Sie die Parameter einer anderen Note („KEY“) mit dem Menübefehl „Copy Key Setup“ kopieren.

⑩ **Wählen Sie die Voice/Mixer-Seite (Global P5: Drum Kit).**



⑪ **Stellen Sie den „Exclusive Group“-Parameter ein.**
„Exclusive Group“ brauchen Sie nur für Drumsamples desselben Typs einzustellen.
Wenn Sie beispielsweise einer Taste das Sample einer offenen HiHat und einer anderen ein Sample einer geschlossenen HiHat zugewiesen haben und diese beiden Tasten nun einer Gruppe zuordnen, können offene und geschlossene HiHat nicht gemeinsam wiedergegeben werden, was für dieses Instrument ein natürliches Verhalten ist.

⑫ **Mit „BUS Select“ können Sie angeben, wie das Drumsample ausgegeben werden soll.**
Mit diesem Parameter können Sie den Drumsamples einzelner Noten unterschiedliche Insert-Effekte und Einzelausgänge (AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4) zuordnen. So könnten Sie die Snare z.B. mit **IFX1** (Insert-Effekt 1), die Bassdrum mit **IFX2** bearbeiten und die übrigen Sounds an den **L/R**-Bus anlegen. Wählen Sie **1**, **2**, **3**, **4**, **1/2** oder **3/4**, wenn die betreffenden Drumsamples über die Einzelausgänge AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4 wiedergegeben werden sollen.
Die hier gewählten Einstellungen werden nur verwendet, wenn Sie für das Program, welches dieses Drum Kit anspricht, „**Use DKit Setting**“ (Program P8: Edit-Inert Effect, Routing-Seite) **markieren**. (☞RH S.30, 207)

⑬ **Mit „Pan“ können Sie bei Bedarf die Stereoposition einstellen.**
Die hier gewählten Einstellungen werden nur verwendet, wenn Sie für das Program, welches dieses Drum Kit anspricht, „**Use DKit Setting**“ (Program P4: Edit-Amp., Amp1 Level / Pan-Seite) **markieren** (☞RH S.23).

⑭ **„Send1(MFX1“ und „Send2(MFX2)“ vertreten den Hinwegpegel zu den Master-Effekten.**
Die hier gewählten Einstellungen werden nur verwendet, wenn Sie für das Program, welches dieses Drum Kit anspricht, „**Use DKit Setting**“ (Program P8: Edit-Insert Effect, Routing-Seite) **markieren**.

⑮ **Speichern Sie Ihr Drum Kit mit dem Menübefehl „Write Drum Kits“.**
Wenn Sie dem Drum Kit zuvor noch einen passenden Namen geben möchten, müssen Sie das mit dem „Rename Drum Kit“-Menübefehl tun (☞S.115, 116).

Wenn Sie das Instrument ausschalten, bevor Sie die Änderungen gespeichert haben, gehen alle Änderungen verloren („Der Speicher im Global-Modus“ ☞S.116).

Nach Aktivieren des Global-Modus’ verwendet die TRITON Extreme beim Spielen auf der Tastatur weiterhin die Einstellungen des davor gewählten Modus’. Wenn Sie vom Sampling-Modus in den Global-Modus wechseln, während der RAM-Speicher noch keine Samples enthält, hören Sie beim Spielen auf der Klaviatur schlicht und ergreifend nichts.

Wenn Sie vom Sequencer-Modus in den Global-Modus wechseln, steuern Sie über die Klaviatur das Program oder den Arpeggiator an, das / der auf dem Global-Kanal empfängt („MIDI Channel“, Global P1).

Im Global-Modus editierte Einstellungen gehen nach dem Ausschalten verloren und müssen also von Hand gespeichert werden. Die Parameter und Daten des Global-Modus’ lassen sich in drei Gruppen unterteilen: Einstellungen für Drum Kits (Global P5), Einstellungen für User-Arpeggien (Global P6) und alle anderen Global-Einstellungen (Global P0–P4). Diese Daten können intern gespeichert werden. Außerdem können die Daten im Media-Modus auf externen Datenträgern gesichert werden. (☞S.116, 117)

Der Global-Modus bietet keine Compare-Funktion, mit der Sie zwei Editierversionen miteinander vergleichen können. Bevor Sie sich an’s Editieren eines Drum Kits oder User-Arpeggios machen, sollten Sie es mit dem Menübefehl „Copy Drum Kit“ bzw. „Copy Arpeggio Pattern“ zu einem anderen Speicher kopieren.

Arpeggiator-Parameter P7: Edit-Arpeggiator

In diesem Kapitel werden die Einstellungen des Arpeggiators für jeden Modus beschrieben.

Arpeggiator-Einstellungen für ein Program

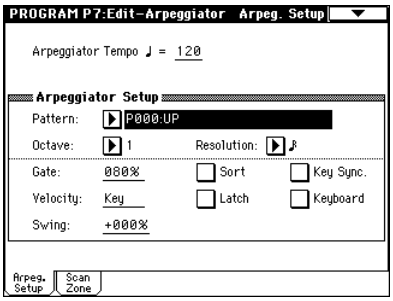
Arpeggiator On / Off

Mit dem ARPEGGIATOR **[ON/OFF]**-Taster kann der Arpeggiator ein- / ausgeschaltet werden. Wenn er aktiv ist, leuchtet der ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster. Wenn Sie auf der externen Tastatur spielen, wird das selektierte Arpeggio wiedergegeben.

Anm. Wenn Sie das Program speichern, wird der Arpeggiator-Status (an / aus) ebenfalls gespeichert.

Arpeggiator-Parameter

① **Wechseln Sie zur Seite Program P7: Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setup.**



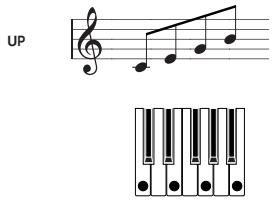
② **Stellen Sie mit „♩ (Tempo)“ das Tempo ein.**
Das Tempo kann auch mit dem ARPEGGIATOR [TEMPO]-Regler eingestellt werden. Die Diode blinkt im gewählten Tempo.

MIDI Wenn Sie „**MIDI Clock**“ (Global P1: MIDI) auf **External MIDI** oder **External USB** stellen, wird statt eine Wertes „♩= **EXT**“ angezeigt. Das bedeutet, dass der Arpeggiator mit einem externen MIDI Clock-Signal synchronisiert wird. Ferner bedeutet es, dass das Tempo auf der TRITON Extreme nicht mehr eingestellt werden kann.

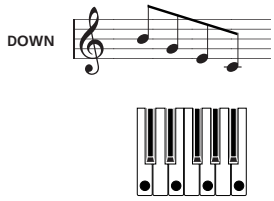
③ **Wählen Sie mit „Pattern“ das benötigte Arpeggiator-Pattern.**
Wählen Sie ein Preset- P000–P004 oder User Arpeggio-Pattern U000 (A / B)–U506 (User).

Wie ein Pattern abgespielt wird, richtet sich nach den „Octave“- und „Sort“-Einstellungen. P000–P004 werden wie nachfolgend gezeigt abgespielt, wenn Sie „Octave“ auf „1“ stellen und „Sort“ markieren. P004: RANDOM zeigt nur eine mögliche Variante.

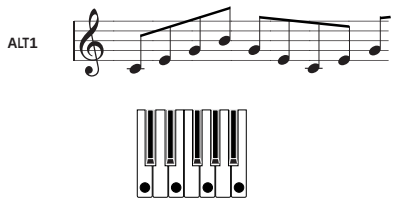
P000: UP



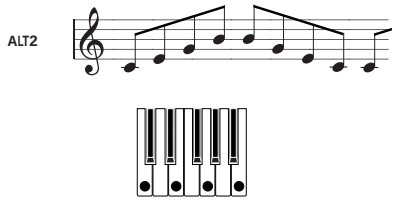
P001: DOWN



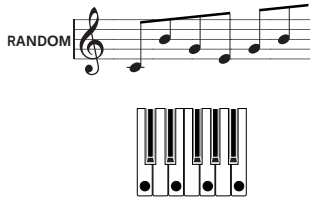
P002: ALT1



P003: ALT2



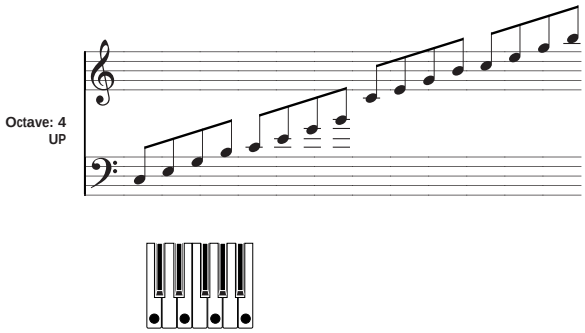
P004: RANDOM



U000 (A / B)–U199 (A / B)
Ab Werk enthält das Instrument bereits zahlreiche Arpeggio-Pattern, darunter Schlagzeug- und Bassphrasen, aber auch Gitarren- und Klavier-Riffs (☞VNL).

U200 (H)–U506 (User)
Ab Werk enthalten einige dieser TRITON Extreme-Speicher bereits Pattern (☞VNL).

④ **Stellen Sie die Parameter wunschgemäß ein.**
„Octave“: Wählen Sie hier den Oktavbereich des Arpeggio-Pattern.



Bei Anwahl eines User-Pattern können Sie mit „Octave Motion“ (Global P6: Arpeggio, Pattern Setup-Seite) bestimmen, wie das Arpeggio abgespielt wird.

„**Resolution“:** Geben Sie hier den Abstand zwischen den einzelnen Arpeggio-Noten ein (𝅘𝅥𝅯₃–𝅗𝅥).

„Gate“: Hier legen Sie die Länge (Dauer) der Arpeggio-Noten fest. Im Falle eines User-Arpeggios können Sie hier auch „**Step**“ wählen. Dann wird der „Gate“-Wert für jeden „Step“ verwendet (Global P6: User Arpeggio, Pattern Edit-Seite).

Dieser Wert wird verwendet, wenn Sie den ARPEGGIATOR [GATE]-Regler in die Mitte („12 Uhr“) stellen. Wählen Sie diese Einstellung, bevor Sie den Parameter editieren.

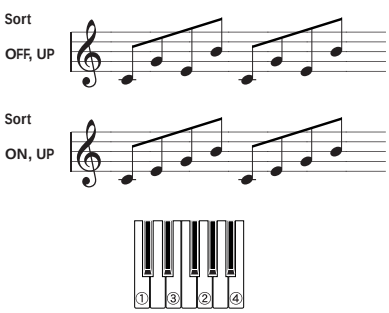
„Velocity“: Hier legen Sie die Anschlagwerte der Arpeggio-Noten fest. Wählen Sie hier die Einstellung **Key**, so wird die tatsächliche Stärke Ihres Anschlags umgesetzt. Im Falle eines User-Arpeggios können Sie hier auch die Einstellung **Step** wählen. Dann wird der „Vel“-Wert für jeden „Step“ verwendet (Global P6: User Arpeggio, Pattern Edit-Seite).

Dieser Wert wird verwendet, wenn Sie den ARPEGGIATOR [VELOCITY]-Regler in die Mitte („12 Uhr“) stellen. Wählen Sie diese Einstellung, bevor Sie den Parameter editieren.

Anm. Im Falle eines vorprogrammierten User-Arpeggios können Sie die Einstellung „**Step**“ auch für die Parameter „**Gate**“ bzw. „**Velocity**Velocity“ wählen, um das Arpeggio rhythmisch interessanter zu machen.

„Swing“: Hier stellen Sie das Timing der geradzahligen Noten im Arpeggio (ab der ersten Note) ein. Dadurch können Sie das Arpeggio zum „Swingen“ bringen.

„**Sort**“: Haben Sie dieses Kästchen **markiert**, so werden die Noten in der Reihenfolge ihrer Tonhöhe wiedergegeben, d.h. unabhängig von der Reihenfolge, in der sie auf der Klaviatur angeschlagen wurden (On). Wenn das Kästchen **nicht markiert** ist, werden die Arpeggio-Noten in der Reihenfolge abgespielt, in der Sie sie auf der Tastatur spielen (Off).



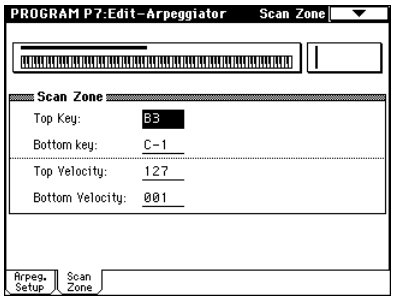
„**Latch**“: Wenn dieses Kästchen **markiert** ist, spielt der Arpeggiator auch dann weiter, wenn Sie keine Tasten mehr drücken. Ist es **nicht markiert**, so hält der Arpeggiator an, sobald Sie alle Tasten freigeben.

„**Key Sync.“:** Haben Sie dieses Kontrollkästchen **markiert**, so wird das Arpeggio beim Spielen weiterer Noten von Beginn an wiedergegeben, falls Sie zuvor alle Tasten losgelassen hatten. Diese Einstellung empfehlen wir, wenn Sie in Echtzeit spielen und möchten, dass das Arpeggio am Beginn eines Taktes startet. Ist es **nicht markiert**, so läuft das Arpeggio jederzeit „stur“ zum MIDI Clock-Takt synchron. Weitere Hinweise zur Synchronisation finden Sie unter „Synchronisieren des Arpeggiators“ (☞S.102).

„Keyboard“: Haben Sie dieses Kästchen **markiert**, so werden außer den Arpeggien auch die auf der Tastatur gespielten „Steuer„-Noten wiedergegeben. Ist es **nicht markiert**, so wird nur das Arpeggio wiedergegeben. Diese Einstellung kann auch mit dem gleichnamigen Parameter (bzw. der Abkürzung) der Seite Program P0: Play, Arpeggio vorgenommen werden.

Anm. Sie können den Menübefehl „Copy Arpeggiator“ verwenden, um die Arpeggiator-Einstellungen eines anderen Programs bzw. einer anderen Combination zu kopieren (☞RH S.30).

⑤ **Legen Sie auf der „Scan Zone„-Seite den Bereich fest, innerhalb dessen der Arpeggiator angesteuert werden kann.**



„Bottom Key“, „Top Key“: Der Arpeggiator startet, wenn Sie Tasten im über diesen Parameter spezifizierten Bereich anschlagen. Tasten außerhalb dieses Bereichs agieren normal und sind nicht vom Ein-/Ausschalten des Arpeggiators betroffen.

Anm. Wenn Sie „Pattern“ z.B. auf „P000: UP“ stellen, „Latch“ markieren, „Top Key“= B3 und „Bottom Key“= C-1 einstellen, legt der Arpeggiator nur los, wenn Sie die Taste B3 (H3) oder tiefere Tasten drücken. Da Sie soeben auch „Latch“ aktiviert haben, brauchen Sie jeden Akkord nur ganz kurz zu spielen. Mit Noten ab dem C4 (und höher also) können Sie in Echtzeit zu den Arpeggio-Phrasen spielen, deren Tonart Sie mit den Noten ab dem B3 (und tiefer) bestimmen. Um danach eine andere Tonart für den Arpeggiator zu definieren, müssen Sie unterhalb des B3 (H3) einen anderen Akkord spielen.

„**Bottom Velocity“ „Top Velocity“:** Das Arpeggio wird nur wiedergegeben, wenn die auf der Tastatur gespielten Noten einen Anschlagwert innerhalb des hier spezifizierten Bereichs haben. Härter oder leichter angeschlagene Noten werden unabhängig davon, ob der Arpeggiator ein- oder ausgeschaltet ist, normal wiedergegeben.

⑥ **Bevor Sie diese geänderten Program-Parameter speichern, müssen Sie den Speicherschutz des Global-Modus’ aufheben** (☞S.115, 116).

Verknüpfung des Arpeggiators mit einem Program

Wenn Sie möchten, dass die in einem Program gespeicherten Arpeggiator-Einstellungen automatisch selektiert werden, wenn Sie das Program aufrufen, markieren Sie das Kontrollkästchen **Program** unter „Auto Arpeggiator“ (Global P0: Basic Setup, Basic-Seite).

Arpeggiator-Einstellungen im Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus

Im Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus bietet die TRITON Extreme einen **doppelten Arpeggiator**, so dass zwei verschiedene Arpeggio-Pattern gleichzeitig gespielt werden können. Das Einstellverfahren für diese beiden ist etwa gleich.

Als Beispiel wollen wir zeigen, wie die Einstellungen im Combination-Modus vorgenommen werden. Für eine ausführliche Vorstellung und Beispiele ☞RH S.50, 93, 149.

Der duale Arpeggiator erlaubt u.a. folgendes:

- Separate Arpeggiator-Anwahl für die Timbres. Wählen Sie „**Off**“, (Arpeggiator) „**A**“ oder (Arpeggiator) „**B**“. ☞Schritt ⑤
- Geben Sie an, ob Sie Arpeggiator **A** und / oder **B** brauchen. ☞Schritt ⑥
- Ordnen Sie Arpeggiator **A** und **B** ein Pattern zu und stellen Sie die übrigen Parameter ein. ☞Schritt ⑦
- Nehmen Sie die Einstellungen für die Tastatur- und Dynamikbereiche vor, innerhalb derer die Arpeggiators bedienbar sind (Scan Zone-Seite). Das kann u.a. auch zum Umschalten von Arpeggiator **A** zu **B** und umgekehrt verwendet werden. ☞Schritt ⑧
- Nehmen Sie Einstellungen für Timbres vor, die nur wiedergegeben werden, wenn der Arpeggiator läuft. ☞Schritt ⑩

Arpeggiator an / aus

Jedes Mal, wenn Sie den ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster betätigen, schalten Sie den Arpeggiator ein bzw. aus. Wenn er aktiv ist, leuchtet der ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster. Wenn Sie dann auf der Tastatur spielen, wird das selektierte Arpeggio wiedergegeben. Wenn Sie die Combination speichern, wird der Arpeggiator-Status (an / aus) ebenfalls gespeichert.

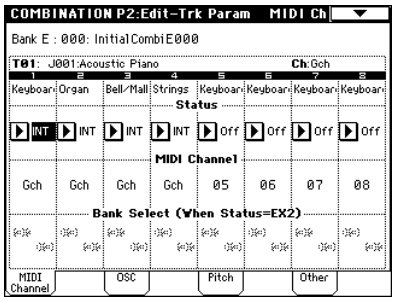
Wenn „**Assign**“= **Off** oder wenn das „**Arpeggiator Run**“-Kästchen **nicht markiert** ist, kann der Arpeggiator auch dann nicht verwendet werden, wenn dieser Taster leuchtet.

Arpeggiator-Parameter

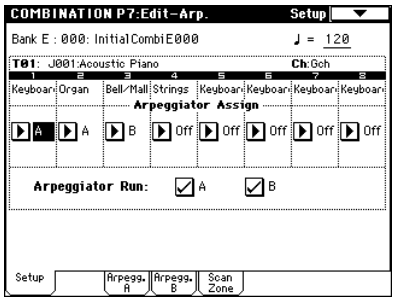
① **Wechseln Sie zur Combination P1: Edit-Program/Mixer-Seite.**
Ordnen Sie den Timbres die gewünschten Programs zu. Hier wollen wir uns auf die Timbres 1–4 beschränken.

② **Wechseln Sie zur Combination P2: Edit-Trk Param, MIDI Ch-Seite.**
Wählen Sie für die verwendeten Timbres unter „**Status**“ **INT** und stellen Sie „**MIDI Channel**“ entweder auf „**Gch**“ oder die Nummer des Global-Kanals (siehe Global P1: MIDI „MIDI Channel“).

Für dieses Beispiel sollten Sie den „Status“ der Timbres 1–4 auf **INT** und jenen der Timbres 5–8 auf **Off** stellen. Wählen Sie als „**MIDI Channel**“ für die Timbres 1–4 „**Gch**“.



③ **Wechseln Sie zur Combination P7: Edit-Arp., Setup-Seite.**



④ **Stellen Sie mit „♩ (Temp)“ das Tempo ein.**
Hierbei gilt das für die Programs Gesagte (☞S.94). Allerdings gilt das Tempo für beide Arpeggiators (**A** und **B**).

⑤ **Stellen Sie „Arpeggiator Assign“ ein.**
Ordnen Sie A oder B dem gewünschten Timbre zu. Die betreffenden Timbres werden von jenem Arpeggiator angesteuert.

⑥ **Stellen Sie „Arpeggiator Run“ ein.**
Markieren Sie den / die Arpeggiator / s, der / die aktiv sein soll(en). Diese(r) können dann mit dem ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster gestartet und angehalten werden.

Die in der Abbildung zu den Schritten ② und ③ gezeigten Einstellungen bewirken, dass bei Betätigen des ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Tasters Arpeggiator „A“ die Timbres 1 und 2 und Arpeggiator „B“ das Timbre 3 ansteuert. Wenn der ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster aus ist, werden die Timbres 1–4 als Layer wiedergegeben.
Wenn für alle Timbres „**Assign**“= **Off** oder wenn das „**Arpeggiator Run**“ **A**- bzw. **B**-Kästchen **nicht markiert** ist, kann der Arpeggiator auch dann nicht verwendet werden, wenn dieser Taster leuchtet.

⑦ **Stellen Sie auf der Seite „Arpeggiator A“ bzw. „Arpeggiator B“ die Parameter des betreffenden Arpeggiators (A oder B) ein.**
Hierbei handelt es sich um dieselben Parameter wie für ein Program (☞S.94).

⑧ **Legen Sie auf der „Scan Zone A/B“-Seite den Bereich fest, innerhalb dessen Arpeggiator A und B angesteuert werden können.**
Hierbei handelt es sich um dieselben Parameter wie für Programs (☞S.94).

Sie können durch geeignete Tastaturzonen und Dynamikbereiche die Arpeggiators steuern oder zwischen ihnen umschalten. Noch mehr Variationen können Sie durch entsprechende Parameterwerte für die Parameter der Seiten Combination P4: Edit-Zone / Ctrl, Key Zone und Vel Zone erzielen. Auch diese sind für A und B separat einstellbar.

⑨ **Wenn Sie die editierte Combination speichern möchten, müssen Sie zuerst ihren Speicherschutz im Global-Modus deaktivieren.** (☞S.114, 115)

⑩ **Die in der Abbildung zu den Schritten ② und ③ gezeigten Parameter „Status“, „MIDI Channel“ und „Assign“ können auch so eingestellt werden, dass bestimmte Timbres nur dann wiedergegeben werden, wenn der Arpeggiator läuft, ansonsten jedoch nicht zu hören sind.**

Combination D062: Old Vox Organ

Auch wenn dies eine etwas anspruchsvollere Programmierung ist, sollen derartige Einstellungen am Beispiel einer Preset-Combination verdeutlicht werden.

Wählen Sie die Combination „D062: Old Vox Organ“, aktivieren Sie den ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster und fangen Sie an zu spielen.

Schauen Sie vorher nach, ob als MIDI-Kanal (Global P1: MIDI „MIDI Channel“) „**01**“ gewählt wurde.

- Arpeggiator **A** ist den Timbres (**T**) **7** und **8** zugeordnet. Wenn Sie auf der externen Klaviatur spielen, steuert das Arpeggio-Pattern **U396(User): Dr-Jump Up DnB** das Program „**J068**: **HipHop Kit**“ von **T7** an.
- Dieses Pattern beruht auf der „**Fixed Note**“-Einstellung, die sich vor allem für „Schlagzeug-Arpeggien“ eignet. **(„Arpeggio Tone Mode“ Fixed Note der Global P6**: **User Arpeggio, Pattern Setup-Seite)**.
  Diese Einstellung bedeutet, dass dieses Pattern immer die programmierten Tonhöhen verwendet. Welche Noten Sie als „Auslöser“ auf der Klaviatur spielen, ist also unerheblich. (☞RH S.171)
- „A Bottom Key“ und „Top Key“ (Combination P7: Edit-Arp., Scan Zone A / B-Seite) sind so eingestellt, dass Arpeggiator **A** nur mit den Noten im Bass bis zum **B3** (H3) „gefüttert“ wird.
- Arpeggiator **A** ist zwar auch Timbre **T8** zugeordnet, jedoch hat das nur einen Zweck: Das **T7** zugeordnete Program (**J068**: **HipHop Kit**) wird jetzt nur noch angesteuert, wenn der Arpeggiator aktiv ist.

  Beachten Sie die Einstellungen für T7 und T8.

	Status	MIDI Channel	Assign
T7	INT	02	A
T8	Off	Gch	A

- Wenn der Arpeggiator nicht läuft, werden beim Spielen auf der Tastatur nur die Timbres angesteuert, die auf dem **Gch** oder dem entsprechenden MIDI-Kanal (hier **01**) empfangen. Da „MIDI Channel“ von **T7** auf „**02**“ gestellt wurde, bleibt dieses Timbre stumm. „**T8**“ verwendet zwar den „**Gch**“, allerdings lautet sein „**Status**“ **Off**. Folglich bleibt dieses Timbre stumm.
- Der Arpeggiator kann auf gleich welchem MIDI-Kanal angesteuert werden, den Sie einem Timbre zugeordnet haben. Hier handelt es sich um „**MIDI Channel**“ **Gch** und **02**. Solange der Arpeggiator eingeschaltet ist, wird beim Spielen auf der Klaviatur Arpeggiator **A** angesteuert, den wir **T8 (Gch)** zugeordnet haben. Arpeggiator **A**A steuert seinerseits das Timbre **T7** an. Und da „**Status**“ von **T8** auf „**Off**“ gestellt wurde, bleibt dieses Timbre stumm.
- Der **Off**-„**Status**“ von **T8** bedeutet, dass dieses Timbre niemals hörbar ist. Allerdings sorgt es dafür, dass **T7** angesteuert wird, sobald Sie den Arpeggiator aktivieren. T8 hat hier also eine „Dummy-Funktion“.

Combination J056: „In The Pocket“

Wählen Sie die Combination J056: „In The Pocket“.

Schauen Sie vorher nach, ob als MIDI-Kanal (Global P1: MIDI „MIDI Channel“) „**01**“ gewählt wurde.

- Arpeggiator **A** ist Timbre **T7** und **T8** zugeordnet. Arpeggiator **B** steuert hingegen Timbre **T5**. Wenn Sie auf der Tastatur spielen, wird das selektierte Arpeggio **U444(User): Dr-In The Pocket** von **T7** (Program: **J068: HipHop Kit**) wiedergegeben. **T5** (Program: **M034: Chord Trigger**) verwendet das Pattern **U123(A/B): Syn-Echo**.
- B „Bottom Key“ und „Top Key“ (Combination P7: Edit-Arp., Scan Zone-Seite) sind so eingestellt, dass Arpeggiator **B** nur mit den Noten **G3** und höher angesteuert werden kann.
- Arpeggiator **B** ist ebenfalls **T8** zugeordnet, allerdings sorgt das nur dafür, dass das Program **J068: HipHop Kit** von **T7** nur angesteuert wird, wenn der Arpeggiator aktiv ist. Siehe auch die Hinweise für „Combination D062: Old Vox Organ“.

Verknüpfen des Arpeggiators mit einer Combination

Wenn Sie möchten, dass die in einer Combination gespeicherten Arpeggiators geladen werden, sobald Sie die Combination aufrufen, **markieren** Sie das Kästchen „Combination“ unter „Auto Arpeggiator“ (Global P0: Basic Setup, Basic-Seite).

Eigene (User) Arpeggien programmieren

Über die User-Pattern

Die Pattern, die für den Arpeggiator der TRITON Extreme selektiert werden können, nennen wir „Arpeggien“. Es gibt zwei Arpeggio Pattern-Typen: Preset- und User-Pattern.

Preset Arpeggio-Pattern:
Hier gibt es fünf Pattern: **UP**, **DOWN**, **ALT1**, **ALT2** und **RANDOM**.
Diese können nicht editiert werden.

Selbst programmierte Arpeggio-Pattern (bestimmte ab Werk vorhandene Pattern):
Hierbei handelt es sich um 507 Speicher **U000(A/B)–U506(User)**. Hierfür können Sie selbst einstellen, wie die Akkorde „gebrochen“ werden und inwiefern die auf der Tastatur gespielten Noten und Tonhöhen verarbeitet werden.

Auf der Seite Global P6: User Arpeggio, Pattern Setup können diese User Arpeggio-Pattern abgewandelt oder von Grund auf neu programmiert werden (nach dem Initialisieren des Puffers). Die editierten User Arpeggio-Pattern können in einem internen Speicher U000(A/B)–U506(User) abgelegt werden (☞S.116).
Im Media-Modus können diese Pattern auch auf einem externen Datenträger gesichert werden.

Editieren der User Pattern

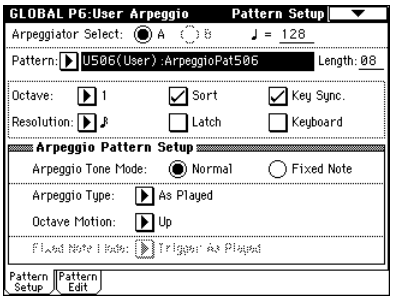
Bevor Sie ein User-Arpeggio editieren, müssen Sie das „Memory Protect“-Kästchen demarkieren. (☞S.115)

Wenn Sie aus dem Program-Modus hierher springen, wird das für das selektierte Program gewählte Arpeggio editiert.

① **Wählen Sie im Program-Modus ein Program, das entweder das Arpeggio verwendet, welches Sie editieren möchten, oder das als Basis für ein neues Arpeggio dienen soll.**

② **Drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster, um den Arpeggiator zu starten** (der Taster leuchtet)**.**
Selbst wenn Sie vor Aufrufen des Global-Modus' ein Program wählen, in dem der Arpeggiator deaktiviert ist, können Sie den Arpeggiator hier mit dem ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster einschalten.

③ **Wechseln Sie zur Seite Global P6: User Arpeggio, Pattern Setup.**



④ **„Arpeggiator Select“ wird automatisch auf „A“ gestellt, wenn Sie aus dem Program-Modus kommen.**

⑤ **Wählen Sie mit „Pattern“ das Arpeggio-Pattern, das Sie editieren möchten.**
Für dieses Beispiel wählen Sie am besten einen leeren Pattern-Speicher.

Solange der gewählte Pattern-Speicher keine Daten enthält, können Sie mit der Tastatur keine Licks usw. starten. Die Preset-Pattern **P000–P004** kann man zwar wählen, aber nicht editieren.

Alle Änderungen eines User-Pattern beziehen sich auf alle Programs, Combinations und Songs, die dieses Pattern ansprechen.

⑥ **Stellen Sie mit „Length“ die Länge des Pattern ein.**
Wenn das Arpeggio mit der hier gewählten Länge und der unter „Resolution“ eingestellten Auflösung vollständig wiedergegeben wurde, beginnt es von neuem. Diese Einstellung lässt sich sowohl während als auch nach der Editierung vornehmen. Wählen Sie für dieses Beispiel „**08**“.

Anm. Den Charakter der vorprogrammierten Pattern U000(A/B)–U488(User) können Sie bereits mit einem anderen „Length“-Wert relativ drastisch ändern. Probieren Sie das gleich einmal aus und hören Sie sich das Ergebnis an.

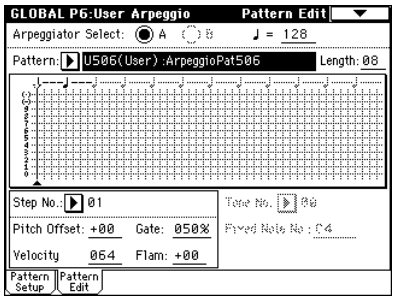
⑦ **Ändern Sie die Einstellungen von „♩ (Tempo)“, „Resolution“, „Octave“, „Sort“, „Latch“, „Key Sync.“ und „Keyboard“.**
Das sind zwar Program-Parameter, jedoch kann man sie auch hier einstellen.

Wenn Sie vom Program-Modus hierher gewechselt sind, diese Parameter modifiziert haben und die Änderungen behalten möchten, müssen Sie wieder in den Program-Modus wechseln und das Program dort speichern. „Write Arpeggio Pattern“ speichert diese Einstellungen nicht.

Wählen Sie für dieses Beispiel die Einstellungen von Schritt ③.

⑧ **Unter *„Arpeggio Pattern Setup“* bestimmen Sie, wie die Arpeggio-Noten gespielt werden.**
Diese Parameter können auch nach dem eigentlichen Editieren noch eingestellt werden (☞RH S.171).

⑨ **Wechseln Sie zur Seite Pattern Edit.**



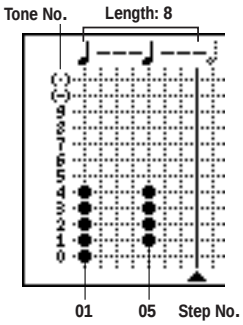
Ein Pattern umfasst so genannte **Steps** und **Tones**.

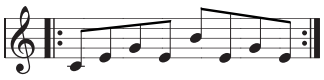
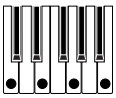
- **Step:** Ein User-Arpeggio kann maximal 48 Steps enthalten. Diese werden vom Arpeggiator mit den unter „Resolution“ festgelegten Notenwerten wiedergegeben. Die senkrechten Linien im Raster, das im Display angezeigt wird, repräsentieren die einzelnen Steps.
  Wählen Sie mit „Step No“ die Schrittnummer. Stellen Sie die Parameter „Pitch Offset“, „Gate“, „Velocity“ und „Flam“ für die einzelnen Schritte ein.

- **Tone:** Jeder Schritt kann bis zu 12 Noten gleichzeitig Spielen. Diese nennen wir hier „Tones“ (00–11).

  Tones programmiert man, indem man zuerst die „Step No“ wählt und dann mit den Zifferntastern [0]–[9], [–] und [./10's HOLD] die benötigten Noten („Töne“) eingibt. Die Zuordnung der „Tone No“ entspricht den Tastern [0]–[9], [–] und [./10's HOLD] wie nachstehend gezeigt. Durch wiederholtes Drücken eines Tasters [0]–[9], [–] bzw. [./HOLD] schalten Sie einen Tone abwechselnd ein und aus. Die horizontalen Rasterlinien in der Display-Mitte vertreten die Tones.

  Tone00–09: [0]–[9]-Taster
  Tone10: [–]-Taster
  Tone11: [./10's HOLD]-Taster



Programmieren eines Pattern



① **Stellen Sie „Step No“ auf „01“ und drücken Sie den [0]-Taster.**

② **Stellen Sie „Step No“ auf „02“ und drücken Sie den [1]-Taster.**

③ **Stellen Sie „Step No“ auf „03“ und drücken Sie den [2]-Taster.**

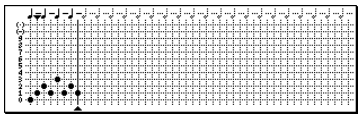
④ **Stellen Sie „Step No“ auf „04“ und drücken Sie den [1]-Taster.**

⑤ **Stellen Sie „Step No“ auf „05“ und drücken Sie den [3]-Taster.**

⑥ **Stellen Sie „Step No“ auf „06“ und drücken Sie den [1]-Taster.**

⑦ **Stellen Sie „Step No“ auf „07“ und drücken Sie den [2]-Taster.**

⑧ **Stellen Sie „Step No“ auf „08“ und drücken Sie den [1]-Taster.**



⑨ **Wenn Sie die oben abgebildeten Noten auf der Klaviatur spielen, werden die Arpeggio-Noten wiedergegeben.**
Tone 0 entspricht jeweils der tiefsten Note, die Sie in Echtzeit auf der Tastatur spielen. (Wenn „**Sort**“ jedoch **nicht markiert** ist, entspricht dieser Ton der ersten gedrückten Taste.)

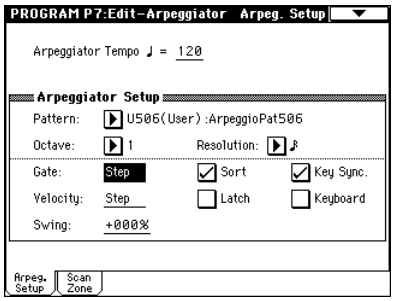
⑩ **Stellen Sie nun „Pitch Offset“, „Gate“, „Velocity“ und „Flam“ für die Schritte 01–08 ein.**
„Pitch Offset“: Hier können Sie die Tonhöhe der Arpeggio-Note in Halbtonschritten nach oben oder unten versetzen. So können Sie z.B. für jeden Step den gleichen Ton eingeben und dann mit Hilfe von „Pitch Offset“ eine Melodie erzeugen. (☞„Melodie-Pattern“)

„Gate“: Hier legen Sie die Dauer der Arpeggio-Noten für die einzelnen Steps fest. Wählen Sie hier **Legato**, so werden die Noten gebunden wiedergegeben. Wählen Sie **Off**, so wird die Note nicht gespielt.

„**Velocity“:** Hier legen Sie den Anschlagwert der Note fest. Wählen Sie „**Key**“, wenn sich der Anschlagwert der Arpeggio-Noten nach dem Wert der in Echtzeit auf der Klaviatur gespielten Noten richten soll.

Die Einstellung von „Gate“ und „Velocity“ wird nur verwendet, wenn Sie „**Gate**“ und „**Velocity**“ (Program P7: Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setup-Seite) des im Program-Modus gewählten Programs auf „**Step**“ gestellt haben. Wählen Sie eine andere Einstellung als **Step**, so werden die hier programmierten „Gate“- und „Velocity“-Werte ignoriert. Stattdessen entsprechen alle Arpeggio-Noten den mit Program P7: Edit-Arpeggiator gewählten Einstellungen. Am besten kontrollieren Sie also jeweils die Einstellungen des Programs, das dieses Arpeggio-Pattern anspricht.

Stellen Sie die Regler ARPEGGIATOR [GATE] und [VELOCITY] in die Mitte („12 Uhr“), bevor Sie „Gate“ und „Velocity“ programmieren.

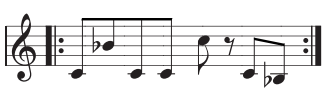
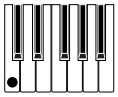


⑪ **Mit dem Menübefehl „Rename Arpeggio Pattern“ können Sie den Namen des Arpeggio-Pattern eingeben.** (☞S.115)

⑫ **Vergessen Sie nicht, das editierte User Arpeggio-Pattern intern zu speichern, wenn Sie es später noch einmal verwenden möchten.** (☞S.116)
Wenn Sie das Instrument ausschalten, bevor Sie das Pattern gespeichert haben, gehen alle Änderungen verloren.

⑬ **Nun müssen Sie noch das eventuell abgeänderte Program speichern. Wechseln Sie in den Program-Modus und verwenden Sie die „Write“-Funktion.** (☞S.114)

Weitere Beispiele für die Erstellung von Arpeggien

Melodie-Pattern



① **Stellen Sie „Step No“ auf „01“ und drücken Sie den [0]-Taster.**
Stellen Sie „Pitch Offset“ auf „+00“.

② **Stellen Sie „Step No“ auf „02“ und drücken Sie den [0]-Taster.**
Stellen Sie „Pitch Offset“ auf „+10“.

③ **Stellen Sie „Step No“ auf „03“ und drücken Sie den [0]-Taster.**
Stellen Sie „Pitch Offset“ auf „+00“.

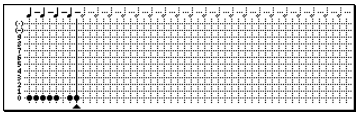
④ **Stellen Sie „Step No“ auf „04“ und drücken Sie den [0]-Taster.**
Stellen Sie „Pitch Offset“ auf „+00“.

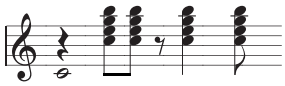
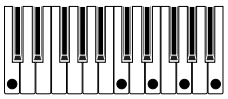
⑤ **Stellen Sie „Step No“ auf „05“ und drücken Sie den [0]-Taster.**
Stellen Sie „Pitch Offset“ auf „+12“.

⑥ **Geben Sie für „Step No“ 06 keinen Tone ein.**

⑦ **Stellen Sie „Step No“ auf „07“ und drücken Sie den [0]-Taster.**
Stellen Sie „Pitch Offset“ auf „+00“.

⑧ **Stellen Sie „Step No“ auf „08“ und drücken Sie den [0]-Taster.**
Stellen Sie „Pitch Offset“ auf „–02“.



Akkordphrasen



① **Stellen Sie „Step No“ auf „01“ und drücken Sie den [0]-Taster.**
Stellen Sie „Gate“ auf „Legato“.

② **Geben Sie für „Step No“ 02 keinen Tone ein.**

③ **Stellen Sie „Step No“ auf „03“ und drücken Sie die Taster [1], [2], [3], [4].**

④ **Stellen Sie „Step No“ auf „04“ und drücken Sie die Taster [1], [2], [3], [4].**

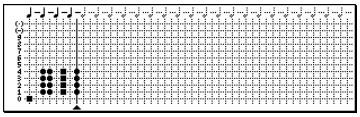
⑤ **Geben Sie für „Step No“ 05 keinen Tone ein.**

⑥ **Stellen Sie „Step No“ auf „06“ und drücken Sie die Taster [1], [2], [3], [4].**
Stellen Sie „Gate“ auf „Legato“.

⑦ **Geben Sie für „Step No“ 07 keinen Tone ein.**

⑧ **Stellen Sie „Step No“ auf „08“ und drücken Sie die Taster [1], [2], [3], [4].**

Anm. Wenn Sie den „Schrammel“ einer Gitarre simulieren möchten, müssen Sie „**Flam**“ wählen. Wechseln Sie in den Program-Modus, wählen Sie ein Gitarren-Program und ordnen Sie ihm das hier programmierte Pattern zu. Stellen Sie „**Gate**“ der Arpeg. Setup-Seite (Program P7: Edit-Arpeggiator) auf „**Step**“.
Kehren Sie zurück zur Seite Global P6: User Arpeggio, Pattern Edit. Stellen Sie den „Flam“-Parameter der ungeradzahligen Schritte auf einen positiven (+) Wert. Wählen Sie für die geradzahligen Schritte einen negativen (–) „Flam“-Wert.



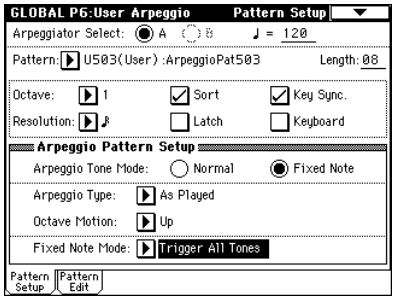
Schlagzeug-Pattern (mit Arpeggien)

Gehen Sie wie folgt vor, um mit Hilfe des Parameters „Fixed Note“ ein für Drum-Programs adäquates Arpeggio zu erstellen.

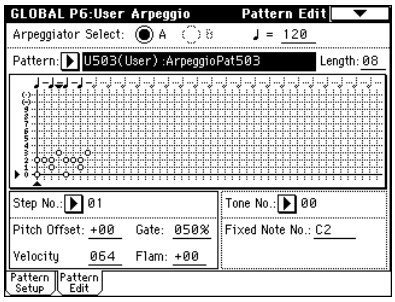
① **Wählen Sie ein Drum-Program (Program-Modus).**
Wählen Sie für dieses Beispiel das Program **J036: Standard Kit 1**.

② **Wählen Sie die Pattern Setup-Seite (Global P6: User Arpeggio) und stellen Sie die „Setup“-Parameter ein. „Arpeggio Tone Mode“„Editieren der Indizes“.** Wählen Sie hier „**Fixed Note**“. Die Tones werden nun immer mit der definierten Tonhöhe abgespielt.

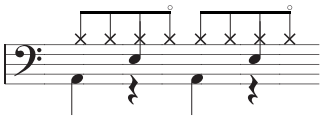
„Fixed Note Mode“: Wenn Sie **Trigger All Tones**, so werden bei Auslösen des Pattern immer **alle Tones** abgespielt. Wenn Sie **Trigger As Played** wählen, bestimmen Sie mit der Anzahl der gleichzeitig gedrückten Tasten, wie viele Arpeggio-Tones tatsächlich wiedergegeben werden (☞RH S.171).

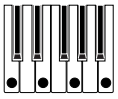


③ **Wechseln Sie zur Seite Pattern Edit.**



Nun wollen wir das Pattern (den Groove) programmieren:





④ **Stellen Sie „Tone No“ und „Fixed Note No“ ein.**
Wählen Sie „**Tone No.**“ und stellen Sie „**Fixed Note No.**“ auf die Notennummer, die jener Tone erzeugen soll. Für die horizontalen Linien (Tones) im Display wollen wir nun ein Drumsample (eine Notennummer) des Drum Kits wählen.
Im Display werden die einzelnen **Tones** mit Hilfe von kleinen Kreisen angezeigt.

In diesem Beispiel wollen wir für „Tone No“ und „Fixed Note No“ folgende Werte einstellen.

Tone No.	Fixed Note No.
00	C2 (Bassdrum)
01	F2 (Snare)
02	F#3 (geschlossene HiHat)
03	A#3 (offene HiHat)

Welche Drumsamples mit diesen Notennummern angesteuert werden, richtet sich nach dem gewählten Drum Kit. Am besten spielen Sie vor der Vergabe einer „Fixed Note No“ jeweils auf der Tastatur, während Sie den [ENTER]-Taster gedrückt halten, um zu ermitteln, ob Sie die richtige Note gewählt haben.

⑤ **Programmieren Sie die Kick/Bassdrum (Tone00).**

Stellen Sie „Step No“ auf „01“ und drücken Sie den [0]-Taster. Stellen Sie „Step No“ danach auf „05“ und drücken Sie den [0]-Taster.

⑥ **Programmieren Sie die Snare (Tone01).**

Stellen Sie „Step No“ auf „03“ und drücken Sie den [1]-Taster. Stellen Sie „Step No“ danach auf „07“ und drücken Sie den [1]-Taster.

⑦ **Programmieren Sie die geschlossene HiHat (Tone02).**

Stellen Sie „Step No“ auf „01, 02, 03, 05, 06“ & „07“ und drücken Sie jeweils den [2]-Taster.

⑧ **Programmieren Sie die offene HiHat (Tone03).**

Stellen Sie „Step No“ auf „04“ und drücken Sie den [3]-Taster. Stellen Sie „Step No“ danach auf „08“ und drücken Sie den [3]-Taster.
Haben Sie für „**Fixed Note Mode**“ die Einstellung **Trigger All Tones** selektiert, so wird das gesamte Arpeggio bereits wiedergegeben, wenn Sie nur eine einzige Taste anschlagen.

Wenn Sie „**Fixed Note Mode**“ auf „**Trigger As Played**“ stellen, wird bei Spielen nur einer Note nur die Bassdrum (**Tone00**) abgespielt.
Wenn Sie danach zwei Tasten drücken, hören Sie die Bassdrum (**Tone00**) und Snare (**Tone01**). So bestimmt die Anzahl der angeschlagenen Tasten, **wie viele Tones** abgespielt werden.

⑨ **Stellen Sie die Parameter der einzelnen Schritte ein.**
Mit „**Velocity**“ usw. können Sie das Pattern mit Akzenten versehen.

Die Einstellung von „Gate“ und „Velocity“ wird nur verwendet, wenn Sie „**Gate**“ und „**Velocity**“ (Program P7: Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setup-Seite) des im Program-Modus gewählten Programs auf „**Step**“ gestellt haben. Wählen Sie eine andere Einstellung als **Step**, so werden die hier programmierten „Gate“- und „Velocity“-Werte ignoriert. Stattdessen entsprechen alle Arpeggio-Noten den auf der Seite Program P7: Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setup gewählten Einstellungen. Kontrollieren Sie die Arpeggiator-Einstellungen des Programs.

Stellen Sie die Regler ARPEGGIATOR [GATE] und [VELOCITY] in die Mitte („12 Uhr“), bevor Sie „Gate“ und „Velocity“ programmieren.

Editieren eines dualen Arpeggiators

Nachfolgend sollen die Einstellungen innerhalb einer Combination als Beispiel dienen.
Das gleiche Verfahren kann auch im Sequencer- und Song Play-Modus angewandt werden.

Wenn Sie vom Combination-Modus in den Global-Modus gewechselt sind, wird als Grundlage das Arpeggio gewählt, das der selektierten Combination zugeordnet ist.

① **Wählen Sie im Combination-Modus eine Combination, die das gewünschte Arpeggio verwendet.**
Wählen Sie in diesem Beispiel eine Combination, die beide Arpeggiators (A und B) anspricht.

② **Drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster, um den Arpeggiator zu starten (der Taster leuchtet).**
Sie können den Arpeggiator auch dann mit dem ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster einschalten, wenn Sie zuvor aus einer Combination heraus in den Global-Modus gewechselt sind, bei welcher der Arpeggiator ausgeschaltet war. Wenn allerdings unter „**Arpeggiator Run**“ weder **A**, noch **B** markiert ist bzw. wenn kein Timbre unter „**Arpeggiator Assign**“ gewählt wurde, funktioniert der Arpeggiator nicht.

③ **Wechseln Sie zur Seite Global P6: User Arpeggio, Pattern Setup.**

④ **Wenn Sie diese Seite aus dem Combination-Modus aufgerufen haben, müssen Sie nun mit „Arpeggio Select“ A oder B den Arpeggiator wählen, der editiert werden soll.**
Wenn Sie hier „**A**“ wählen, beeinflussen Ihre Änderungen die Parameter und das Arpeggio von Arpeggiator A.
Wenn Sie hier „**B**“ wählen, beeinflussen Ihre Änderungen die Parameter und das Arpeggio von Arpeggiator B.

⑤ **Bearbeiten Sie nacheinander die Einstellungen von Arpeggiator A und B und editieren Sie die zugewiesenen Arpeggien.**
Um nur einen der beiden Arpeggiators anzuhalten, müssen Sie zur Combination P0: Play-Seite springen und „Arpeggiator Run“ von Arpeggio Play A oder Arpeggio Play B demarkieren.

⑥ **Zum Benennen des Arpeggio-Pattern verwenden Sie bitte den Menübefehl „Rename Arpeggio Pattern“.**
(☞S.115)

⑦ **User Arpeggio-Pattern, die Sie später noch einmal brauchen, müssen Sie speichern.**
Hier werden beide User Arpeggio-Pattern gleichzeitig gespeichert. Tun Sie das nicht, so gehen Ihre Einstellungen beim Ausschalten verloren (☞S.116).

⑧ **Um auch die geänderten Einstellungen der Combination zu erhalten, müssen Sie wieder in den Combination-Modus wechseln und die Combination speichern.**
(☞S.114)

Anm. Beachten Sie beim Editieren eines User Arpeggio-Pattern den MIDI-Kanal der einzelnen Timbres / Spuren. Kontrollieren Sie außerdem die Arpeggiator-Zuordnungen und sorgen Sie dafür, dass Sie immer das Pattern wählen, das gerade editiert werden kann.

Wenn Sie aus dem Sampling-Modus hierher springen, ist der Arpeggiator nicht aktiv. Folglich können Sie die Arpeggio-Pattern auch nicht editieren.

Synchronisieren des Arpeggiators

Wann der Arpeggiator einsetzt, kann mit dem „**Key Sync.**“-Kästchen eingestellt werden.
Wenn es **markiert** ist, verwendet der Arpeggiator das Timing der zuerst gedrückten Taste so lange, bis Sie alle Tasten wieder freigeben.
Wenn das Kästchen **nicht markiert** ist, läuft der Arpeggiator zum internen oder einem externen MIDI-Takt synchron.

Hier wird erläutert, wie der Arpeggiator synchronisiert wird, wenn dieses „**Key Sync.**“-Kästchen **nicht markiert** ist. (Die Synchronisation des Song-Einsatzes und MIDI-„Start“-Befehle bilden in dieser Hinsicht jedoch eine Ausnahme.)

Synchronisation von Arpeggiator A und B

Im Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus stehen zwei Arpeggiators zur Verfügung. Wenn aber nur ein Arpeggiator spielt (während sein „**Key Sync.**“-Kästchen **nicht markiert** ist), läuft der zweite Arpeggiator mit dem „♩(Tempo)“-Wert synchron, den der aktive Arpeggiator verwendet, sobald man ihn startet.

Anm. Wenn „Key Sync“ markiert ist, laufen Arpeggiator A und B relativ unabhängig voneinander.

Synchronisation der Arpeggiators mit dem Sequenzer (Sequencer- / Song Play-Modus)

Bei angehaltener Song-Wiedergabe

- Der Arpeggiator verwendet den „♩(Tempo)“-Wert und also den entsprechenden internen MIDI-Takt.
- Wenn Sie den Arpeggiator während der RPPR Pattern-Wiedergabe starten, synchronisiert er sich zum Takt des laufenden Pattern.
- Wenn Sie die RPPR Pattern-Wiedergabe jedoch zum bereits laufenden Arpeggiator synchronisieren möchten, müssen Sie „**Sync**“ (Sequencer P6: Pattern / RPPR, RPPR Setup-Seite) auf „**SEQ**“ stellen.
  Die Wiedergabe läuft synchron zum „♩(Tempo)“ des Arpeggiators.

Während der Song-Aufnahme oder -Wiedergabe

- Der Arpeggiator läuft zum Song-Tempo synchron.

Synchronisation mit dem Song-Beginn

- Wenn der Arpeggiator eingeschaltet ist und läuft (ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster leuchtet), setzt das Starten des Songs ihn an den Anfang des Arpeggios zurück. (Die „Key Sync“-Einstellung hat darauf also keinen Einfluss.)
- Wenn „Key Sync“ im Sequencer-Modus nicht markiert ist, können Sie den ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster aktivieren und schon beim Einzählen der Pattern-Aufnahme auf der Tastatur spielen. So ist sichergestellt, dass der Arpeggiator zeitgleich mit der Aufnahme einsetzt – und dass alle seine Noten ordnungsgemäß aufgezeichnet werden.

Synchronisation zu einem externen Sequenzer im Program-, Combination- oder Sequencer-Modus

Wenn „♩(Tempo)“ im Program-, Combination- oder Sequencer-Modus „**EXT**“ lautet (d.h. Global P1: MIDI „**MIDI Clock**“= **External MIDI** oder **External USB**), läuft die TRITON Extreme zu via MIDI empfangenen MIDI Clock- und Start-Befehlen synchron. Das funktioniert aber nur, wenn Sie einen MIDI-Sequenzer usw. anschließen.

Synchronisation zu einem externen MIDI Clock-Takt

- Der Arpeggiator synchronisiert sich zum „♩(Tempo)“-Wert, der auf empfangenen MIDI-Clock-Daten basiert.

Synchronisation mit MIDI Start-Befehlen

- Wenn der Arpeggiator eingeschaltet ist und läuft, setzt eine empfangene Start-Meldung ihn an den Anfang des Arpeggios zurück. (Die „Key Sync“-Einstellung hat darauf also keinen Einfluss.)

Im Song Play-Modus kann die TRITON Extreme nicht mit externen MIDI-Instrumenten synchronisiert werden.

Effekt- und Valve Force-Parameter

Die Effektsektion der TRITON Extreme stellt fünf **Insert**- und zwei **Master**-Effekte sowie einen **Master-EQ** (3-Band-Stereoequalizer) bereit. Außerdem gibt es einen **Mixer** , der die Verschaltung dieser Komponenten regelt.
Die Insert-Effekte können aus 102 Effekttypen gewählt werden, bei den Master-Effekte sind es 89 Typen. Diese Effekte sind in folgende Kategorien unterteilt.

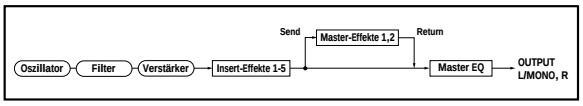
Kategorien der 102 Effekttypen

001–015	Filter- und Dynamikeffekte wie EQ oder Kompressor
016–031	Effekte zur Phasenmodulierung (z.B. Chorus, Phaser)
032–040	Andere Modulations- und Tonhöheneffekte wie „Rotary Speaker“ oder Pitch Shifter
041–051	Erstreflexions- und Delay-Effekte
052–057	Reverb-Effekte (Hall)
058–089	Mono-Effekte und monophone Effektketten (d.h. zwei monophone Effekte in Serie)
090–102	Doppelslot-Algorithmen

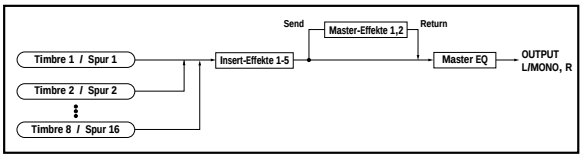
Die Effektalgorithmen **000–089** stehen für die Prozessoren IFX1, 2, 3, 4, 5, MFX1 und MFX2 zur Verfügung.
Die Effektalgorithmen **090–102** sind hingegen nur für die Prozessoren IFX2, 3 und 4 belegt. Dabei handelt es sich nämlich um „Doppelslot-Effekte“, die im Vergleich zu den anderen Effekten die doppelte Prozessorkapazität benötigen.

Effekte in den einzelnen Modi

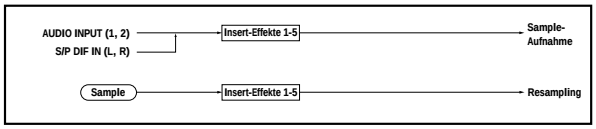
Im **Program-Modus** lassen sich die Insert-Effekte ähnlich wie Filter oder Verstärker zur Bearbeitung der Oszillatorsignale (OSC) und damit zur Umsetzung Ihrer klanglichen Vorstellungen verwenden. Mit den Master-Effekten können Sie dann noch räumliche Effekte wie beispielsweise einen Hall hinzufügen. Der stereophone 3-Band-Master-EQ befindet sich in der Signalkette direkt vor den Ausgängen OUTPUT (MAIN) L / MONO & R und dient dazu, dem Sound den letzten Schliff zu geben. Diese Einstellungen lassen sich für jedes Program separat vornehmen.



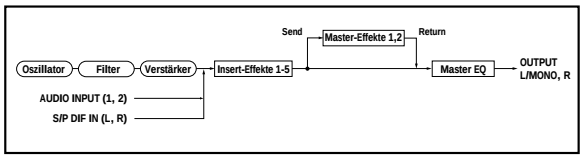
Im **Combination**-, **Sequencer**- und **Song Play**-Modus lassen sich mit den Insert-Effekten einzelne Timbres bzw. Spuren bearbeiten. Die Master-Effekte werden für gemeinsame Raumeffekte verwendet, mit denen sich alle Signale bearbeiten lassen. Mit dem Master-EQ kann dann noch das Summensignal bearbeitet werden.
Diese Einstellungen werden im Combination-Modus individuell für jede Combination, im Sequencer-Modus für jeden Song und im Song Play-Modus für den gesamten Modus vorgenommen.



Im **Sampling**-Modus kann das Signal, das über die Eingänge AUDIO INPUT 1, 2 oder S / P DIF IN empfangen wird, mit den Insert-Effekten bearbeitet und dann gesampelt werden. Die Einstellungen werden im Sampling-Modus mit ***Input (SAMPLING)*** (Sampling P0: Input / Setup) vorgenommen. Die Effekteinstellungen gelten aber nur für den Sampling-Modus.
Man kann auch beim „Resampeln“ der einem Multisample zugeordneten Samples die Insert-Effekte verwenden.



Die Eingänge **AUDIO INPUT 1**, **2** und **S/P DIF IN** lassen sich aber auch außerhalb des Sampling-Modus' verwenden. Im Program-, Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus kann das Eingangssignal mit den Insert- und Master-Effekten sowie dem Master-EQ bearbeitet werden. Die Einstellungen für die über AUDIO INPUT 1, 2 und S / P DIF IN empfangenen Signale können mit „***Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)***“ (siehe Global P0: 0-3a oder den betreffenden Modus) vorgenommen werden.
In diesen Modi können die eingehenden Signale mit den Effekten der TRITON Extreme bearbeitet und gesampelt werden. Andererseits lässt sich die TRITON Extreme auch als 4 (AUDIO INPUT 1, 2 und S / P DIF IN L, R) zu 6 Effektprozessor verwenden. Wenn Sie den Effekt „093: Vocoder“ wählen, kann die TRITON Extreme als Vocoder verwendet werden, d.h. ein externes Mikrofonsignal beeinflusst dann die internen Sounds.



Wenn Sie mit den Effekten die an AUDIO INPUT 1, 2 und S / P DIF IN anliegenden Signale bearbeiten, können bestimmte Parametereinstellungen zu Oszillationen führen. Verringern Sie dann den Ein- oder Ausgangspegel oder den Wert des Parameter-Störenfrieds. Seien Sie vor allem vorsichtig mit Effekten, die den Pegel anheben (z.B. Kompressor, Verzerrung usw.).

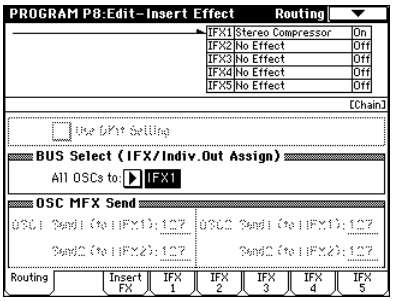
Routing- und Effekteinstellungen

Die Insert- und Master-Effekte sowie der Master-EQ haben in allen Modi die gleiche Struktur. Die Routing-Einstellungen bestimmen jedoch, wie die Oszillatoren eines Programs, die Timbres einer Combination und die Spuren eines Songs mit den Insert- und/oder Master-Effekten verbunden werden. Nachstehend wird erläutert, wie Sie in jedem Modus die Routing- und Effekteinstellungen vornehmen.

Effekteinstellungen für ein Program

Routing

① **Wählen Sie unter Program P8: Edit-Insert Effect die Routing-Seite.**

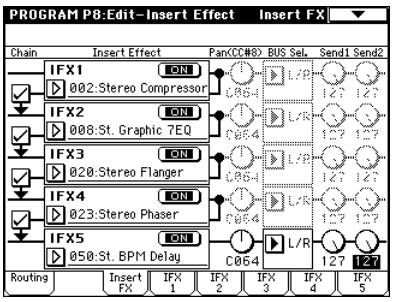


② **Wählen Sie mit „BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)“ den Bus (Insert-Effekt), an den ein Oszillator angelegt werden soll.**
L/R: Übertragung zum L/R-Bus. Das Signal wird erst zum Master-EQ und von dort aus zu den Buchsen AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO und R übertragen.
IFX1–5: Das Signal wird an einen Insert-Effekt (IFX 1, 2, 3, 4, 5) angelegt.
1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube): Das Signal wird an die Buchsen AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3(Tube), 4(Tube) angelegt (☞S.109).
Off: Das Ausgangssignal wird weder an den L/R-Bus, noch an IFX1–5 bzw. 1–4(Tube) angelegt. Wählen Sie „Off“, wenn Sie den Oszillator seriell mit einem Master-Effekt verbinden möchten. Der Hinwegpegel kann mit „Send 1 (to MFX1)“ und „Send 2 (to MFX2)“ eingestellt werden.

③ **Mit *OSC MFX Send* bestimmen Sie den Hinwegpegel der Oszillatoren zu den Master-Effekten.**
Das ist aber nur möglich, wenn Sie „BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)“ auf „L/R“ oder „Off“ gestellt haben. Wenn „BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)“ auf IFX1–5 gestellt wurde, bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten nämlich mit „Send 1“ und „Send 2“ der Insert-Effekte („Insert FX“-Effekte).

Insert-Effekte

④ **Wechseln Sie zur Seite Insert FX.**



⑤ **Wählen Sie für jeden der Insert-Effekte IFX1–5 den gewünschten Effekttyp.**

Anm. Wenn Sie den Listenpfeil drücken, öffnet sich eine Liste mit allen Effekttypen, die in sechs Kategorien unterteilt sind. Wählen Sie über die Register links und rechts eine Kategorie und selektieren Sie einen der angezeigten Effekte.

Die Effektalgorithmen 000–089 stehen für die Prozessoren IFX1, 2, 3, 4, 5, MFX1 und MFX2 zur Verfügung. IFX2, IFX3 und IFX4 kann man zudem die Doppelslot-Effekte 090–102 zuordnen.

Anm. Mit dem Menübefehl „Copy Insert Effect“ können Sie die Effekteinstellungen eines anderen Programs usw. kopieren. Mit „Swap Insert Effect“ können Sie die Effekteinstellungen zweier Prozessoren (z.B. IFX1 und IFX5) gegeneinander austauschen.

⑥ **Mit dem ON/OFF-Button kann der Insert-Effekt ein-/ausgeschaltet werden.**
Jedes Mal, wenn Sie diesen Button betätigen, wird der Insert-Effekt ein- bzw. ausgeschaltet. Die Einstellung OFF entspricht der Auswahl des Effekts „000: No Effect“, d.h. das Eingangssignal wird unbearbeitet wieder ausgegeben.

⑦ **Stellen Sie „Chain“ ein.**
Ist das „Chain“-Kästchen markiert, so wird der Insert-Effekt mit dem folgenden in Serie verbunden. Da in diesem Fall (siehe Schritt ①) das Ausgangssignal des Oszillators an IFX1 anliegt, hätten die in der unter Schritt ④ dargestellten Abbildung gemachten Einstellungen eine serielle Verkettung aller Insert-Effekte zur Folge (IFX1 → IFX2 → IFX3 → IFX4 → IFX5), d.h. das Ausgangssignal des Oszillators würde von allen fünf Insert-Effekten bearbeitet.

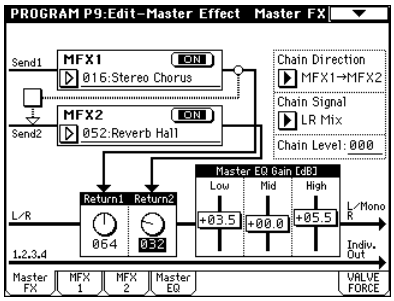
⑧ **Stellen Sie nun „Pan (CC#8)“, „BUS Sel. (BUS Select)“, „Send 1“ und „Send 2“ ein. Diese Parameter beziehen sich auf das Ausgangssignal der Insert-Effekte.**
Wenn „Chain“ markiert ist, sind nur die Parameter am Ausgang des letzten Insert-Effekts (IFX) der Kette belegt.
„Pan“: Hier stellen Sie die Stereoposition ein. Diese Einstellung ist nur für „BUS Sel.“= L/R belegt.
„BUS Sel.“ (BUS Select): Hier wählen Sie die Audio-Ausgänge. Wahrscheinlich wählen Sie in der Regel „L/R“. Wenn Sie das Ausgangssignal eines Insert-Effekts jedoch über einen Einzelausgang AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4 ausgeben möchten, müssen Sie „1–4(Tube)“, „1/2“ oder „3/4(Tube)“ wählen. Alles Weitere zu 3(Tube), 4(Tube) und 3/4(Tube) finden Sie auf S.109.
„Send 1“, „Send 2“: Hier legen Sie die Hinwegpegel für die Master-Effekte fest. Wählen Sie für dieses Beispiel „127“.

⑨ **Wählen Sie die Seiten IFX1–5 und stellen Sie die Parameter für jeden Effekt wunschgemäß ein.**
Hinweise zu den Effektparametern finden Sie ab ☞RH S.217–.

Master-Effekte

Den Eingangspegel der Master-Effekte legen Sie mit „Send 1, 2“ (Schritt ③ oder ⑧) fest. Haben Sie für „Send 1, 2“ den Wert „0“ gewählt, so wird das Signal nicht von den Master-Effekten bearbeitet. „Send 1“ entspricht MFX1 und „Send 2“ verweist auf MFX2.

⑩ **Wählen Sie unter Program P9: Edit-Master Effect die Master FX-Seite.**



⑪ **Wählen Sie unter MFX1 und MFX2 den Effekttyp für die beiden Master-Effekte.**
Der Vorgang erfolgt analog zur Auswahl der Insert-Effekte (☞⑤).

Die Master-Effekte können keine Doppelslot-Effekte ansprechen.

Die Master-Effekte haben einen Mono-Eingang und Stereo-Ausgänge. Das bedeutet, dass auch dann, wenn Sie ein Stereosignal an den Eingang eines Master-Effekts anlegen, dieses nur monophon bearbeitet wird.

⑫ **Mit dem ON/OFF-Button kann der Master-Effekt ein-/ausgeschaltet werden.**
Wenn Sie diesen Button betätigen, wird der Master-Effekt ein- bzw. ausgeschaltet. „OFF“ bedeutet, dass der Master-Effekt stummgeschaltet ist.

⑬ **„Return 1“ und „Return 2“ vertreten den Ausgangspegel der Master-Effekte.**

Anm. Bei den Master-Effekten bestimmt eigentlich die Einstellung „Wet“ für den Parameter „Wet / Dry“ den Ausgangspegel des Effekts. Damit wird der eingestellte „Return“-Wert multipliziert (wobei „Return“= 127 einer Multiplikation mit „1“ entspricht). Und das liefert dann den tatsächlichen Ausgangspegel des Master-Effekts.

⑭ **Wählen Sie die Seiten MFX1 und MFX2 und stellen Sie die Parameter für jeden Effekt wunschgemäß ein.**
Hinweise zu den Effektparametern finden Sie ab ☞RH S.217–.

Master-EQ

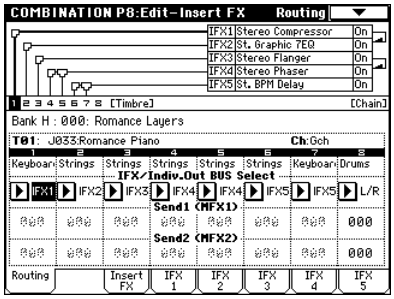
⑮ **Mit diesem 3-Band-Stereoequalizer können Sie dem Ausgangssignal den letzten klanglichen Schliff geben. Der Equalizer befindet sich unmittelbar vor den Ausgängen AUDIO OUTPUT L/MONO und R.**
Bewegen Sie die einzelnen Schieberegler, um die Einstellungen vorzunehmen.
Sie können im Register „Master EQ“ die Frequenzen der Bänder einstellen (☞RH S.269).

Effekteinstellungen im Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus

Im Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus können Sie das Routing der Timbres bzw. Spuren auf die Insert- und Master-Effekte separat festlegen. Die Einstellung verläuft in diesen drei Modi identisch. Als Beispiel soll hier der Combination-Modus dienen.

Routing

① **Wählen Sie unter Combination P8: Edit-Insert FX die Routing-Seite.**



② **Wählen Sie „IFX/Indiv.Out BUS Select“. Hier können Sie bestimmen, welches Timbre auf welchen Insert-Effekt geroutet wird.**
Die Einstellungen für Routing, Insert-Effekte und Verkettungen werden im oberen Teil des Displays grafisch angezeigt. In diesem Beispiel spricht T01 (Timbre 1) IFX1 und 2 an. T02 ist mit IFX2, T03 mit IFX3 und 4 verbunden, T02 und T05 sprechen zudem IFX4 und T06 an. T07 verwendet IFX5. Die Auswahl der Effekttypen, die Aktivierung der Effekte und die Verkettung werden auf der Seite Insert Effect vorgenommen.

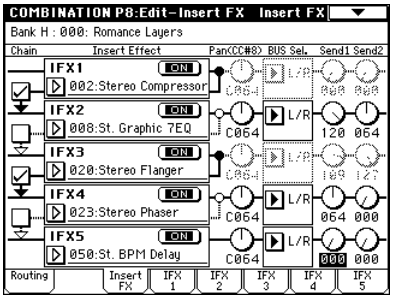
③ **Mit „Send1“, „Send2“ stellen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten ein.**
Das kann aber nur geändert werden, wenn „IFX / Indiv.Out BUS Select“ auf „L / R“ oder „Off“ gestellt wurde.

Der tatsächliche Send-Pegel wird durch die Multiplikation dieser Werte mit den unter „Send 1“ bzw. „Send 2“ gemachten Einstellungen für Oszillator 1 und 2 bestimmt. Wurde im Program für „Send 1“ oder „Send 2“ der Wert „**0**“ gewählt, so ist das Ergebnis immer „**0**“, selbst wenn Sie an dieser Stelle einen anderen Wert einstellen.

Wenn Sie „IFX / Indiv.Out BUS Select“ auf IFX1–5 stellen, bestimmen Sie den Hinwegpegel mit „Send 1“ und „Send 2“ („Insert FX„-Seite) an den Ausgängen der Insert-Effekte.

Insert-Effekte

Ordnen Sie IFX1–IFX5 einen Algorithmus zu und stellen Sie „Pan (CC#8)“, „BUS Sel. (BUS Select)“, „Send 1“ sowie „Send 2“ ein. Wenn „Chain“ markiert ist, sind nur die Parameter am Ausgang des letzten Insert-Effekts (IFX) der Kette belegt. „Send 1“ und „Send 2“ bestimmen, wie stark das Ausgangssignal eines Insert-Effekts (IFX) noch von den Master-Effekten beeinflusst wird.



Diese Parameter können auf die gleiche Art eingestellt werden wie in einem Program (☞S.104). Außerdem können Sie via MIDI die dynamische Modulation (Dmod), die Stereoposition am IFX-Ausgang (CC08), „Send1“ und „Send2“ steuern. Besonders im Sequencer-Modus kann diese dynamische Effektsteuerung ausgesprochen effektiv sein. Das Sternchen („*“) rechts neben Ch01–16 verweist auf die MIDI-Kanalnummern der Spuren, die von einem IFX bearbeitet werden. Wenn mehrere Spuren mit unterschiedlichen MIDI-Kanälen an denselben IFX angelegt werden, können Sie mit diesem Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal zum Beeinflussen des Effekts verwendet werden soll.

Master-Effekte
Master-EQ

Die Einstellungen werden auf die gleiche Weise vorgenommen wie für ein Program (siehe „Effekteinstellungen für ein Program“ ☞S.105).

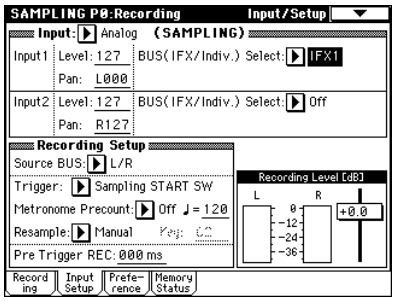
Der als „Ctrl Ch“ ausgewiesene MIDI-Kanal kann zum Beeinflussen der Effektparameter verwendet werden. Diese „dynamische Modulation“ (Dmod) setzt voraus, dass die betreffenden MIDI-Befehle auf jenem Kanal empfangen werden – und damit lassen sich dann die Master-Effekte und der Master-EQ beeinflussen.

Effekteinstellungen im Sampling-Modus

Im Sampling-Modus können Sie die an den Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 oder S/P DIF IN anliegenden Signale auch mit Insert-Effekt sampeln. Außerdem können die Samples eines Multisamples mit Effekten versehen und im „angereicherten Zustand“ erneut gesampelt werden.

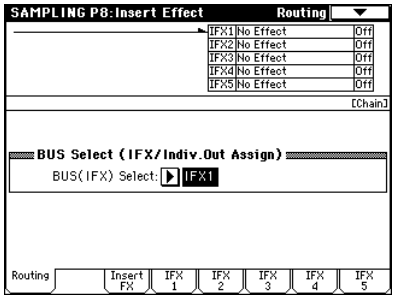
Routing

① **Wählen Sie mit „Input (SAMPLING)“ den Audio-Eingang und geben Sie mit „BUS (IFX/Indiv.) Select“ (Sampling P0: Recording, Input/Setup-Seite) an, wohin (z.B. zu einem Insert-Effekt) das empfangene Signal übertragen werden soll.** (☞BS S.21)



Anm. Mit den Input-Parametern können Sie bei Bedarf auch gleich alle verfügbaren Eingänge aktivieren.

Den Bus (Insert-Effekt), an den die Samples des gewählten Multisamples angelegt werden, können Sie mit dem Parameter „BUS Select (Indiv.Out Assign)“ (Sampling P8: Insert Effect, Routing-Seite) wählen.



Insert-Effekte

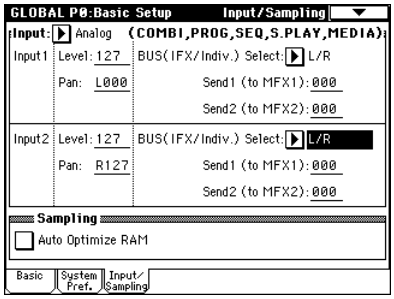
Ordnen Sie IFX1–IFX5 einen Algorithmus zu und stellen Sie mit „Pan (CC#8)“ die Stereoposition am Ausgang des Insert-Effekts ein. Wenn „Chain“ markiert ist, sind nur die Parameter am Ausgang des letzten Insert-Effekts (IFX) der Kette belegt.

Master-Effekte
Master-EQ

Die Master-Effekte und der Master-EQ sind im Sampling-Modus nicht belegt.

AUDIO INPUT-Effektparameter

Im Program-, Combination-, Sequencer-, Song Play- und Media-Modus können Sie die über AUDIO INPUT 1, 2 oder S/P DIF IN empfangenen Audiosignale mit den Effekten der TRITON Extreme bearbeiten – und zwar in Echtzeit. Genauer gesagt, stehen die Insert- und Master-Effekte sowie der Master-EQ zur Verfügung. Den Eingang (AUDIO INPUT 1, 2 oder S/P DIF IN), dessen Signal bearbeitet werden soll, wählen Sie mit „Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)“. Normalerweise müssen diese Einstellungen auf der P0: Basic Setup, Input/Sampling-Seite des Global-Modus' vorgenommen werden. Sie stehen aber auch im Combination-, Program-, Sequencer- oder Media-Modus zur Verfügung.
In jenen Modi können die an allen verfügbaren Eingängen anliegenden Signale mit den Effekten der TRITON Extreme bearbeitet und sogar gesampelt werden. Die TRITON Extreme kann jedoch auch einfach als 4-In (AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN L, R) und 6-Out Effektprozessor missbraucht werden. Besonders schön in diesem Zusammenhang ist, dass die TRITON Extreme auch einen Effekt namens „093: Vocoder“ bietet. Damit bringt man bekanntlich Synthi-Sounds zum Sprechen.



Routing

Im Combination-, Program-, Sequencer-, Song Play- und Media-Modus (d.h. in allen Modi außer Sampling) werden die Routing-Einstellungen der Audio-Eingänge mit „BUS (IFX/Indiv.) Select“ vorgenommen

① **Wählen Sie mit „Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)“ das benötigte Eingangssignal.**
Diesen Parameter finden Sie auf mehreren Seiten. Vergessen Sie nicht, die geänderten Einstellungen zu speichern, wenn Sie sie noch brauchen. Verwenden Sie dafür den Menübefehl „Write Global Setting“ im Global-Modus.

Program, Combination	P0: Play, Sampling-Seite
Sequencer	P0: Play, Sampling-Seite
Global	P0: Basic Setup, Input/Sampling-Seite
Media	Play Audio CD-Seite

Anm. Die eingangspezifischen Einstellungen gelten jeweils für alle oben erwähnten Modi. Jeder Eingangsquelle, die man mit „Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)“ wählen kann, lässt sich separat routen. Und wie gesagt: wenn Sie gleich eine ganze Band effektiv aufmotzen möchten, lassen sich auch alle Audio-Eingänge gleichzeitig nutzen.

Wenn Sie die Parameter lieber im Global-Modus einstellen, müssen Sie diesen von dem Modus aus aufrufen, in dem Sie hinterher zu arbeiten wünschen (alles geht, außer Sampling). Wenn Sie jedoch vom Sampling-Modus in den Global-Modus wechseln, werden die *Input (SAMPLING)*-Einstellungen des Sampling-Modus' beibehalten und können nicht angezeigt bzw. geändert werden.

Diese global verfügbaren Einstellungen gelten bekanntlich nicht für den Sampling-Modus. Die Eingangsbelegung im Sampling-Modus entspricht zwar dem gleichen Muster, allerdings muss sie mit *Input (SAMPLING)* der Sampling P0: Recording, Input/Setup-Seite erfolgen.

Wenn das Signal der Buchsen AUDIO IN 1, 2 oder S/P DIF IN mit einem Effekt bearbeitet wird, kann bei bestimmten Parameterwerten ein Pfeifen auftreten. Verringern Sie dann den Ein- oder Ausgangspegel oder den Wert des Parameter-Störenfrieds. Das ist besonders bei Effekten wichtig, die den Pegel stark anheben.

② **Stellen Sie die Parameter der Felder *Input1* und *2* ein.**
Input1 und *2* entsprechen folgenden Eingängen:

Analog	AUDIO INPUT	1 2	Input1 Input2
S/P DIF	S/P DIF	Lch Rch	Input1 Input2

„Level“: Hiermit stellen Sie den Pegel des mit „Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)“ gewählten Signals ein. Wahrscheinlich wählen Sie in der Regel „127“. Wenn das Signal jedoch auch bei einem weitaus geringeren Wert noch verzerrt, liegt das Problem wahrscheinlich vor dem A/D-Wandler. Verringern Sie dann die Einstellung des rückseitigen [LEVEL]-Reglers bzw. den Ausgangspegel der Signalquelle.
„Pan“: Hiermit stellen Sie die Stereoposition des mit „Input“ gewählten Signals ein. Bei Verwendung einer Stereo-Signalquelle werden Sie *Input1* wohl auf „L000“ und *Input2* auf „R127“ stellen (oder Input1= „R127“ und Input2= „L000“). Im Falle einer Mono-Quelle empfiehlt sich jedoch „C064“.
„BUS (IFX/Indiv.) Select“: Genau wie bei den Oszillatoren eines Programs wählen Sie hiermit den Bus, an den das Signal der externen Signalquelle angelegt wird. (☞S.104)
„**Send1 (to MFX1),“, „Send2 (to MFX2)“:** Genau wie bei den Oszillatoren eines Programs bestimmen Sie hiermit den Hinwegpegel der externen Signalquelle zu den Master-Effekten. Das kann aber nur geändert werden, wenn „BUS (IFX/Indiv.) Select“ auf „L/R“ oder „Off“ gestellt wurde. (☞S.105)
Wenn Sie für „BUS (IFX/Indiv.) Select“ IFX1–5 gewählt haben, muss der Hinwegpegel zu den Master-Effekten jedoch mit den Parametern „Send1“ und „Send2“ der Insert-Effekte (Insert FX“-Seite) eingestellt werden.

Wenn Sie für „BUS (IFX/Indiv.) Select“ eine andere Einstellung als „Off“ wählen und einen geeigneten „Level“-Wert einstellen, wird das Signal der externen Quelle in den Signalweg der TRITON Extreme eingespeist. Wenn dann aber nur Audiokabel (ohne Signalquelle) an AUDIO INPUT 1 & 2 angeschlossen sind, wird nur das dabei entstehende Brummen und Rauschen gewandelt und über die Buchsen AUDIO OUTPUT L/R, 1, 2, 3 und 4 ausgegeben. Wenn Sie also kein externes Signal (sondern nur die von den Programs, Combinations oder Songs erzeugten Signale) bearbeiten möchten, müssen Sie „BUS (IFX/Indiv.) Select“ auf „Off“ oder aber „Level“ auf „0“ stellen.

Und wenn Sie die S/P DIF IN-Buchse nicht benötigen, müssen Sie dafür „BUS (IFX/Indiv.) Select“= Off wählen oder „Level“ auf „0“ stellen.

Solange kein Kabel an die Buchsen AUDIO INPUT 1 & 2 der TRITON Extreme angeschlossen ist, wird der Pegel des zum A/D-Wandler übertragenen Signals auf Null gestellt und also nicht gewandelt.

Über die dynamische Modulation (Dmod)

Dank der dynamischen Effektmodulation (Dmod) können Sie bestimmte Effektparameter mit MIDI-Steuerbefehlen (CC) oder den Reglern der TRITON Extreme steuern und Effekte in Echtzeit umschalten.
Über die Funktion „BPM / MIDI Sync“ können Sie Effektparameter auf eine ähnliche Weise steuern. Sie können so beispielsweise die LFO-Geschwindigkeit eines Modulationseffekts oder die LFO Verzögerungszeit eines Delay-Effekts zum Tempo des Songs oder Arpeggiators synchronisieren.
Alles Weitere zu diesen Funktionen finden Sie ab RH S.276, 278.

Einstellungsbeispiel:

Hier soll erklärt werden, wie Sie mit Hilfe der dynamischen Effektmodulation einen Parameter in Echtzeit steuern können.

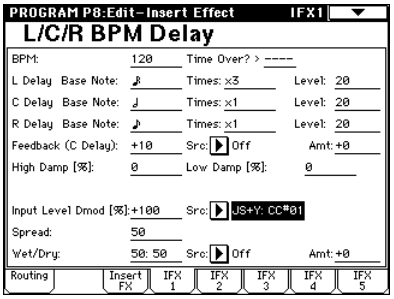
① **Siehe „Effekteinstellungen für ein Program“ (☞S.104), um „IFX1“ auf „049: L/C/R BPM Delay“ zu stellen. Vergewissern Sie sich, dass der Delay-Effekt ausgegeben wird.**

② **Springen Sie zur Seite Program P8: Edit-Insert Effect, IFX1.**

Steuern des Delay-Pegels mit dem Joystick

③ **Stellen Sie „Input Level Dmod“ auf „+100“.**

④ **Stellen Sie „Src“ auf „JS+Y: CC#01“. Nun hören Sie das Delay-Signal nicht mehr.**
Mit dem Joystick kann nun der Eingangspegel des Effektes gesteuert werden. Je weiter Sie den Joystick zur Rückseite drücken, desto lauter wird der Effekt.

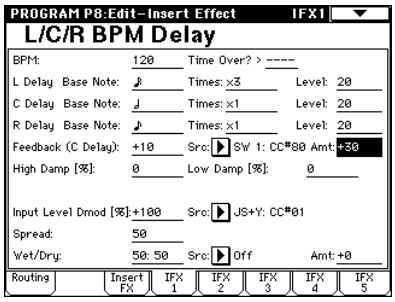

PROGRAM P8:Edit-Insert Effect IFX1
L/C/R BPM Delay
BPM: 120 Time Over? > ----
L Delay Base Note: ♪. Times: x3 Level: 20
C Delay Base Note: ♩ Times: x1 Level: 20
R Delay Base Note: ♪ Times: x1 Level: 20
Feedback (C Delay): +10 Src: Off Amt: +0
High Damp [%]: 0 Low Damp [%]: 0
Input Level Dmod [%]: +100 Src: JS+Y: CC#01
Spread: 50
Wet/Dry: 50: 50 Src: Off Amt: +0
Routing Insert FX IFX 1 IFX 2 IFX 3 IFX 4 IFX 5

Steuern des Parameters „Feedback“ mit [SW1]

⑤ **Rufen Sie von P1: Edit-Basic aus die Seite Controller Setup auf und stellen Sie „SW1“ auf „SW1 Mod.: CC#80 (Toggle)“.**

⑥ **Kehren Sie zurück zu P8. Stellen Sie „Feedback Src“ auf „SW 1: CC#80“.**

⑦ **Stellen Sie „Amt“ auf „+30“.**

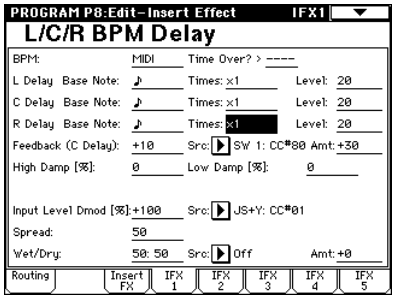

PROGRAM P8:Edit-Insert Effect IFX1
L/C/R BPM Delay
BPM: 120 Time Over? > ----
L Delay Base Note: ♪. Times: x3 Level: 20
C Delay Base Note: ♩ Times: x1 Level: 20
R Delay Base Note: ♪ Times: x1 Level: 20
Feedback (C Delay): +10 Src: SW 1: CC#80 Amt: +30
High Damp [%]: 0 Low Damp [%]: 0
Input Level Dmod [%]: +100 Src: JS+Y: CC#01
Spread: 50
Wet/Dry: 50: 50 Src: Off Amt: +0
Routing Insert FX IFX 1 IFX 2 IFX 3 IFX 4 IFX 5

Wenn Sie (den Joystick zur Rückseite schieben und gleichzeitig) den [SW1]-Taster drücken, steigt der Feedback-Pegel, so dass die eingehenden Signale öfter wiederholt werden. Mit „Amt“ wählen Sie den Feedback-Pegel, der bei Drücken von [SW1] eingestellt wird. Wenn Sie „Amt“ auf „–10“ stellen und den [SW1]-Taster drücken, lautet der Feedback-Pegel „0“.

Synchronisation der Verzögerungszeit mit dem Arpeggiator über ‘BPM / MIDI Sync.’

⑧ **Stellen Sie „BPM“ auf „MIDI“.**

⑨ **Stellen Sie für L, C und R einen beliebigen „Delay Base Note“- und „Times“-Wert ein.**
Stellen Sie „Delay Base Note“ z.B. auf „♪“ und „Times“ auf „x1“, um besser zu begreifen, was gleich passiert. Die Verzögerungszeit beträgt nun eine Achtelnote.


PROGRAM P8:Edit-Insert Effect IFX1
L/C/R BPM Delay
BPM: MIDI Time Over? > ----
L Delay Base Note: ♪ Times: x1 Level: 20
C Delay Base Note: ♪ Times: x1 Level: 20
R Delay Base Note: ♪ Times: x1 Level: 20
Feedback (C Delay): +10 Src: SW 1: CC#80 Amt: +30
High Damp [%]: 0 Low Damp [%]: 0
Input Level Dmod [%]: +100 Src: JS+Y: CC#01
Spread: 50
Wet/Dry: 50: 50 Src: Off Amt: +0
Routing Insert FX IFX 1 IFX 2 IFX 3 IFX 4 IFX 5

⑩ **Ändern Sie das Tempo mit dem [TEMPO]-Regler. Sie werden merken, dass sich auch die Wiederholungsgeschwindigkeit ändert.**
Wenn Sie nun (den Joystick zur Rückseite schieben) und den [SW]-Taster drücken, ändern sich der Rückkopplungspegel und die Verzögerungszeit des Delays.

⑪ **Wenn Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster aktivieren, beginnt der Arpeggiator zu spielen.**
Wählen Sie das gewünschte Arpeggio-Pattern. Drehen Sie am [TEMPO]-Regler. Auch in diesem Fall ändert sich die Wiederholungsgeschwindigkeit – jetzt gemeinsam mit dem Arpeggiator-Tempo.

Wenn Sie am [TEMPO]-Regler drehen, während das Delay-Signal wiedergegeben wird, können Störgeräusche auftreten. Das liegt daran, dass das Delay-Signal kurz unterbrochen wird. Das ist keine Fehlfunktion.

MIDI Bei bestimmten Effekten können Sie die LFO-Frequenz zum Tempo synchronisieren. Stellen Sie „BPM / MIDI Sync“ auf „On“ und „BPM“ auf „MIDI“. Siehe auch RH S.278

Valve Force-Parameter

„Valve Force“ ist eine analoge Schaltung mit einer 12AU7-Röhre (ECC82). Diese Röhre kann Stereosignale verarbeiten und auch wieder ausgeben.
Dank der Hinzufügung von Obertönen und einer butterweichen Verzerrung erzeugt die Valve Force-Schaltung einen satten und warmen Sound, der nur mit Röhrengeräten möglich ist. Die Valve Force-Funktion enthält außerdem eine „Ultra Boost“-Schaltung, mit der die Tiefbassfrequenzen angehoben werden.

Die Valve Force-Schaltung kann entweder am Ausgang eines Programs, einer Combination, eines Songs oder eines Samples zum Einsatz kommen oder mit den Insert- und Master-Effekten (letztere nicht im Sampling-Modus) kombiniert werden.

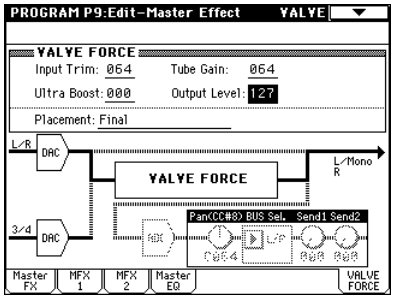
Valve Force-Einstellungen für ein Program

① **Drücken Sie den Valve Force [ON/OFF]-Taster, um die Schaltung zu aktivieren.** (Der Taster leuchtet.)

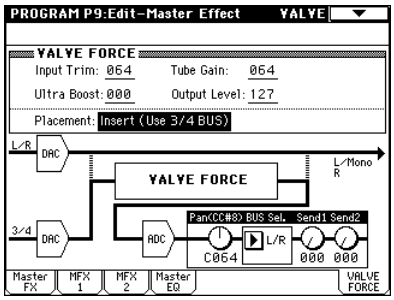
Anordnung

② **Springen Sie zur Seite Program P9: Edit-Master Effect, VALVE.**

③ **Geben Sie mit „Placement“ an, wo sich die Valve Force-Schaltung im Signalweg befinden soll.**
Wenn Sie „**Placement**“ auf „**Final**“ stellen, befindet sich die Valve Force-Schaltung hinter dem D/A-Wandler (digital-analog) und also unmittelbar vor den OUTPUT L/R-Buchsen. Von der Valve Force-Schaltung aus wird das Signal demnach an die Buchsen AUDIO OUTPUT L/MONO, R und den Kopfhöreranschluss ausgegeben.



Sie können „**Placement**“ aber auch auf „**Insert (User 3/4 BUS)**“ stellen. Das bedeutet, dass sich die Valve Force-Schaltung hinter dem D/A-Wandler der Buchsen Indiv. Output 3/4 befindet. Genau genommen wird die Schaltung eingeschleift, und zwar in Bus 3/4. Das erklärt auch, warum das Signal danach an die Buchsen INDIVIDUAL 3/4 angelegt wird.
In anderen Fällen wird das (analoge) Valve Force-Signal wieder in ein Digital-Signal gewandelt und kann dann an die Insert- und Master-Effekte, den L/R-, Individual 1/2- oder 3/4-Bus angelegt werden. Das richtet sich nach den für „Pan (CC#8)“ „BUS Select“, „Send1“ und „Send2“ gewählten Einstellungen.



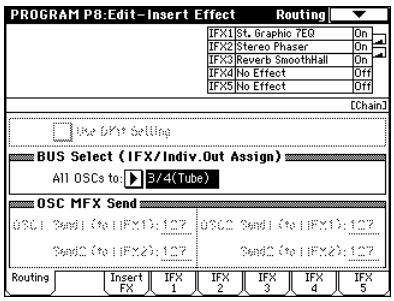
Ein-/Ausgabe

Die Valve Force-Signale werden weder zum S/P DIF-Ausgang, noch zum L/R-Bus übertragen, wenn letzterer für Resampling-Aufgaben der intern erzeugten Signale verwendet wird (weil sich das auf der digitalen Ebene abspielt).

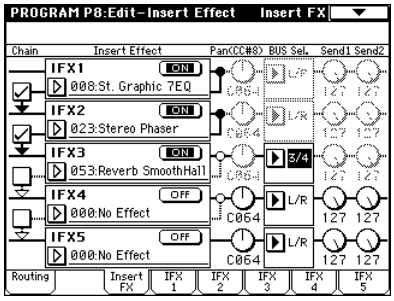
④ **Wählen Sie das Eingangssignal sowie das Ausgabeziel der Valve Force-Schaltung.**

Wenn „Placement“= Final:
Die Valve Force-Schaltung befindet sich ganz hinten im L/R-Bus.

Wenn „Placement“= Insert (Use 3/4 BUS):
Wenn Sie Oszillator 1 oder 2 mit der Valve Force-Schaltung aufmöbeln möchten, müssen Sie „**BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)**“ auf **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oder **4(Tube)** stellen.



Wenn das Signal erst mit einem Insert-Effekt und gleich danach mit der Valve Force-Schaltung bearbeitet werden soll, müssen Sie mit „**BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)**“ den Insert-Effekt wählen und „**BUS Sel.**“ am Ausgang jenes IFX auf **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oder **4(Tube)** stellen.



Wohin die Valve Force-Schaltung ihre Signale überträgt, bestimmt man mit „BUS Sel.“, „Send1“ und „Send2“ der Program P9: Edit-Master Effect, VALVE-Seite.
Mit „**BUS Sel.**“ können Sie als Ausgangsziel den L/R-Bus, einen Insert-Effekt IFX1–5 oder Bus 1 bzw. 2 wählen. Mit „**Send1**“ und „**Send2**“ bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten.

Einstellen der Valve Force-Parameter

⑤ **Stellen Sie die Valve Force-Parameter wunschgemäß ein.** Wählen Sie den VALVE FORCE-Modus als Funktion der REALTIME CONTROLS-Regler (und verwenden Sie die Regler) oder stellen Sie die entsprechenden Parameter auf der Program P9: Edit-Master Effect, VALVE-Seite ein.

Input Trim: Eingangspegel der Valve Force-Schaltung
Ultra Boost: Pegel der Ultra Boost-Funktion, die sich ganz vorne in der Valve Force-Schaltung befindet
Tube Gain: Pegelanhebung der Röhre
Output Level: Ausgangspegel der Valve Force-Schaltung

Bei bestimmten Klangtypen kann es vorkommen, dass bei Ändern der Valve Force-Reglereinstellungen oder -Parameter ein Kratzen zu hören ist.

Valve Force-Einstellungen im Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus

Auch im Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus kann man „Placement“ entweder auf „Final“ oder „Insert (User 3/4 BUS)“ stellen.
Wenn nur ein Timbre bzw. nur eine Spur angeröhrt werden soll, müssen Sie „Placement“ auf „Insert (Use 3/4 BUS)“ stellen. Da die Parameter im Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus auf die gleiche Art eingestellt werden müssen, wollen wir das hier nur anhand einer Combination vormachen.

① **Drücken Sie den Valve Force VALVE FORCE [ON/OFF]-Taster, um die Schaltung zu aktivieren.** (Der Taster leuchtet.)

Placement

② **Springen Sie zur Seite Combination P9: Edit-Master FX, VALVE.**

③ **Stellen Sie mit „Placement“ ein, wo sich die Valve Force-Schaltung befinden soll.**
Siehe Schritt ③ auf S.109.

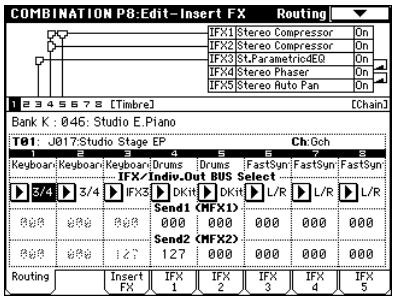
Ein-/Ausgabe

Die Valve Force-Signale werden weder zum S/P DIF-Ausgang, noch zum L/R-Bus übertragen, wenn letzterer für Resampling-Aufgaben der intern erzeugten Signale verwendet wird (weil sich das auf der digitalen Ebene abspielt).

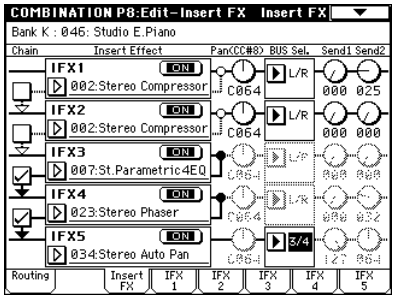
④ **Wählen Sie das Eingangssignal sowie das Ausgabeziel der Valve Force-Schaltung.**

Wenn „Placement“= Final:
Die Valve Force-Schaltung befindet sich ganz hinten im L/R-Bus.

Wenn „Placement“= Insert (Use 3/4 BUS):
Legen Sie nun das gewünschte Timbre (Combination) bzw. die gewünschte Spur (Sequencer, Song Play) an die Valve Force-Schaltung an: Stellen Sie „**BUS Select**“ auf **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oder **4(Tube)**. Bei Bedarf können auch mehrere Timbres/Spuren angeröhrt werden.



Wenn das Signal erst mit einem Insert-Effekt und gleich danach mit der Valve Force-Schaltung bearbeitet werden soll, müssen Sie mit „**BUS Select**“ (Routing-Seite) den Insert-Effekt wählen und „**BUS Sel.**“ am Ausgang jenes IFX auf **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oder **4(Tube)** stellen.



Wohin die Valve Force-Schaltung ihre Signale überträgt, bestimmt man mit „BUS Sel.“, „Send1“ und „Send2“ der Combination P9: Edit-Master FX, VALVE-Seite.
Mit „**BUS Sel.**“ können Sie als Ausgangsziel den L/R-Bus, einen Insert-Effekt IFX1–5 oder Bus 1 bzw. 2 wählen. Mit „**Send1**“ und „**Send2**“ bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten.

Einstellen der Valve Force-Parameter

⑤ **Stellen Sie die Valve Force-Parameter wunschgemäß ein.**
Siehe Schritt ⑤ oben.

Valve Force-Einstellungen im Sampling-Modus

Im Sampling-Modus kann die Valve Force-Schaltung für die Aufbereitung der Eingangssignale verwendet werden, die an den Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 oder S/P DIF IN anliegen. Die Eingangssignale werden dann mit Röhreninformationen gesampelt. Außerdem können die Samples eines Multisamples mit der Valve Force-Schaltung bearbeitet und im „angeröhrten Zustand“ erneut gesampelt werden.

① **Drücken Sie den Valve Force VALVE FORCE [ON/OFF]-Taster, um die Schaltung zu aktivieren. (**Der Taster leuchtet.**)**

Placement

② **Springen Sie zur Seite Sampling P9: VALVE FORCE.**

③ **Geben Sie mit „Placement“ an, wo sich die Valve Force-Schaltung im Signalweg befinden soll.**
Siehe Schritt ③ auf S.109.

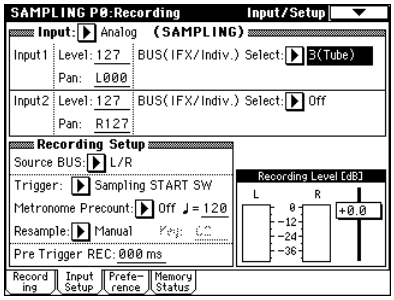
Ein-/Ausgabe

Die Valve Force-Signale werden weder zum S/P DIF-Ausgang, noch zum L/R-Bus übertragen, wenn letzterer für Resampling-Aufgaben der intern erzeugten Signale verwendet wird (weil sich das auf der digitalen Ebene abspielt).

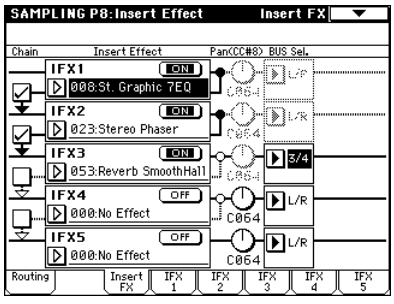
④ **Wählen Sie das Eingangssignal sowie das Ausgabeziel der Valve Force-Schaltung.**

Wenn „Placement“= Final:
Die Valve Force-Schaltung befindet sich ganz hinten im L/R-Bus. Diese Einstellung müssen Sie für die Bearbeitung eines Multisamples wählen.
Stellen Sie „**BUS (IFX) Select**“ (P8: Insert Effect, Routing-Seite) auf „**L/R**“ oder „**IFX1“–„IFX5**“. Wenn Sie sich für „IFX1“–„IFX5“ entscheiden, müssen Sie „**BUS Sel.**“ hinter dem IFX (P8: Insert Effect, Insert FX-Seite) auf „**L/R**“ stellen.

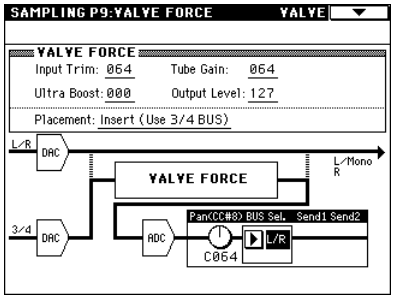
Wenn „Placement“= Insert (Use 3/4 BUS):
Um das an AUDIO INPUT 1, 2 oder S/P DIF IN anliegende Audiosignal mit der Valve Force-Schaltung zu bearbeiten, müssen Sie „**BUS (IFX/Indiv.) Select**“ auf **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oder **4(Tube)** stellen.



Wenn das Signal erst mit einem Insert-Effekt und gleich danach mit der Valve Force-Schaltung bearbeitet werden soll, müssen Sie „**BUS Sel.**“ am Ausgang des IFX auf **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oder **4(Tube)** stellen.

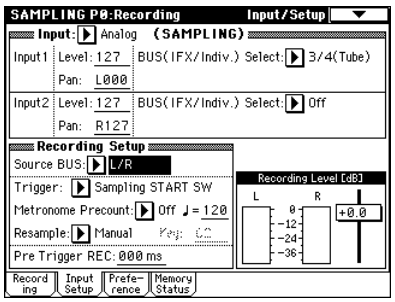


Mit „**BUS Sel.**“ bestimmen Sie **wohin die Valve Force-Schaltung** ihre Signale überträgt. Als Ausgangsziel können Sie den L/R-Bus, einen Insert-Effekt IFX1–IFX5 oder Bus 1 bzw. 2 wählen.



⑤ **Wenn Sie das von der Valve Force-Schaltung bearbeitete Signal sampeln möchten, müssen Sie als „Source BUS“ die Valve Force-Ausgänge wählen.**

Um das Signal sampeln zu können, müssen Sie „Placement“ auf „Insert (Use 3/4 BUS)“ stellen.

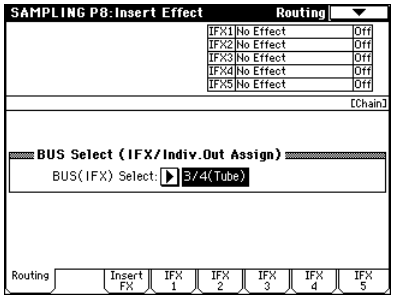


Einstellen der Valve Force-Parameter und sampeln des Signals

⑥ **Stellen Sie die Valve Force-Parameter wunschgemäß ein und sampeln Sie die bearbeiteten Signale.**
Wie man das macht, erfahren Sie auf BS S.21.

Resampeln der Valve Force-Ausgabe

Um ein Multisample mit der Valve Force-Bearbeitung anzureichern und das Ergebnis zu sampeln, müssen Sie im Grunde wie beim Resampling eines Insert-Effekts vorgehen (☞S.70).
Stellen Sie „BUS (IFX) Select“ in Schritt ⑥ (☞S.70) auf 3(Tube), 4(Tube) oder 3/4(Tube) und starten Sie den Resampling-Vorgang.



Valve Force-Einstellungen für die AUDIO INPUT-Buchsen

Im Program-, Combination-, Sequencer-, Song Play- und Media-Modus können Sie die über AUDIO INPUT 1, 2 oder S/P DIF IN empfangenen Audiosignal mit der Valve Force-Schaltung bearbeiten und das röhrige Ergebnis ausgeben. Das muss man mit „Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)“ einstellen. Übrigens ist das Verfahren für alle erwähnten Modi das gleiche (siehe Schritt ① auf ☞S.107).

Hier wollen wir das anhand eines Programs vormachen.

① **Drücken Sie den Valve Force VALVE FORCE [ON/OFF]-Taster, um die Schaltung zu aktivieren. (**Der Taster leuchtet.**)**

Placement

② **Springen Sie zur Seite Program P9: Master Effect, VALVE.**

③ **Geben Sie mit „Placement“ an, wo sich die Valve Force-Schaltung im Signalweg befinden soll.** (☞S.109, Schritt ③)

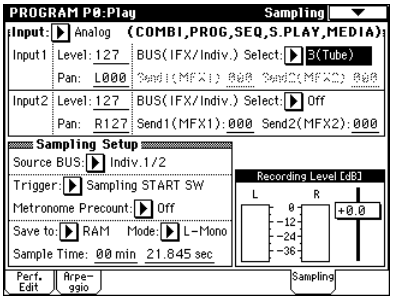
Ein-/Ausgabe

Die Valve Force-Signale werden weder zum S/P DIF-Ausgang, noch zum L/R-Bus übertragen, wenn letzterer für Resampling-Aufgaben der intern erzeugten Signale verwendet wird (weil sich das auf der digitalen Ebene abspielt).

④ **Wählen Sie das Eingangssignal sowie das Ausgabeziel der Valve Force-Schaltung.**

Wenn „Placement"= Final:
Das eingehende Audiosignal wird an den L/R-Bus angelegt und am Ende dieses Busses von der Valve Force-Schaltung bearbeitet.
Stellen Sie „BUS (IFX/Indiv.) Select" auf „L/R" oder „IFX1"–„IFX5". Wenn Sie sich für „IFX1"–„IFX5" entscheiden, müssen Sie „BUS Sel." hinter dem IFX (Inset FX-Seite) auf „L/R" stellen.

Wenn „Placement"= Insert (Use 3/4 BUS):
Wenn Sie das Eingangssignal mit der Valve Force-Schaltung aufmöbeln möchten, müssen Sie „**BUS (IFX/Indiv.) Select**" auf **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oder **4(Tube)** stellen.



Wenn das Signal erst mit einem Insert-Effekt und gleich danach mit der Valve Force-Schaltung bearbeitet werden soll, müssen Sie mit „**BUS(IFX/Indiv.) Select**" den Insert-Effekt wählen und „**BUS Sel.**" am Ausgang jenes IFX (Insert FX-Seite) auf **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oder **4(Tube)** stellen.
Die Ausgänge der Valve Force-Schaltung müssen mit „**BUS Sel.**", „**Send1**" und „**Send2**" (Valve Force-Seite) geroutet werden.
Mit „BUS Sel." können Sie als Ausgangsziel den L/R-Bus, einen Insert-Effekt IFX1–IFX5 oder Bus 1 bzw. 2 wählen.
Mit „Send1" und „Send2" bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten.

Laden und Speichern von Daten, Brennen von Audio-CDs, Editieren von Wave-Dateien (Media-Modus usw.)

Datentypen, die gespeichert werden können

Daten können intern und auf einem Datenträger gesichert oder via MIDI (als Bulk Dump) archiviert werden.

Anm. Außerdem können die Daten einer CF-Karte zum Computer übertragen und dort archiviert werden. Wave-Dateien kann man ferner mit einem externen CD-Brenner zu einer Audio-CD verarbeiten.

Interne Speicherung

Die folgenden editierbaren Daten können intern gespeichert werden:

- **Program**
  Die Programs 000–127 der Bänke A–F, H–N
  (Bank F ist nur verfügbar, wenn die optionale EXB-MOSS-Erweiterung installiert wurde.)
- **Combination**
  Die Combinations 000–127 der Bänke A–E, H–N
- **Global-Parameter**
  (Global P0: Basic Setup–P4: Category Name)
- **User Drum Kits** 000 (A / B)–143 (User)
- **User Arpeggio-Pattern** U000 (A / B)–U506 (User)
- **User Template Songs (eigene Song-Vorlagen)** U00–U15
  Song-Einstellungen wie Name, Tempo, Spureinstelllungen (☞S.40), Arpeggiator- und Effektparameter können intern gespeichert werden. Allerdings werden die Musikdaten der Song-Spuren und Pattern nicht gespeichert. Auch Wiedergabeparameter wie „Meter“, „Metronome“, „PLAY / MUTE“, „Track Play Loop“ (einschließlich Start- und Endtakt) und die RPPR-Einstellungen werden nicht gespeichert. Zum Speichern dieser Daten müssen Sie den „Save Template Song“-Menübefehl des Sequencer-Modus' verwenden (☞RH S.60).

Werden Multisamples oder Samples der RAM-Bank als Multisample eines Programs oder in einem Drum Kit verwendet, sollten Sie immer beachten, dass diese Multisamples oder Samples nicht intern gespeichert werden können. Wenn Sie das Instrument also aus- und wieder einschalten, klingen Programs oder Combinations, die diese Multisamples bzw. Samples verwenden, eventuell anders als erwartet. Um solche Programs bzw. Combinations wiederherzustellen, müssen die notwendigen Multisamples oder Samples zuvor auf einem Datenträger gespeichert worden sein und dann wieder geladen werden.

Im Sequencer-, Song Play- und Sampling-Modus editierte Daten können nicht intern gespeichert werden.

Sichern auf externen Datenträgern

Folgende Daten lassen sich auf externen Datenträgern sichern.

- **.PCG-Datei:**
  Programs, Combinations, Global-Parameter, User Drum Kits und User Arpeggio Pattern. (Aber nur Daten, deren Kästchen man im „Save“-Dialogfenster markiert, werden auch wirklich gesichert.)
- **.SNG-Datei:** Song- und Cue List-Daten
- **.KSC, .KMP, .KSF Dateien:**
  Liste der Samples und Multisamples (.KSC), die Multisamples (.KMP) und Samples (.KSF).
- **.MID-Datei:**
  Sichern der im Sequencer-Modus erstellten Songs als SMF-Dateien (Standard MIDI Files).
- **.EXL-Datei:**
  SysEx-Daten (System Exclusive), darunter auch solche, welche die TRITON Extreme von einem externen MIDI-Gerät empfangen hat („Data Filer“-Funktion).
- **.JKB-Datei:**
  Jukebox-Listen müssen im Song Play-Modus (☞S.87) gesichert werden. Alle anderen Dateitypen müssen im Media-Modus gesichert werden.
- **.WAV- und .AIF-Dateien:**
  Samples können als WAVE- oder AIFF-Dateien gesichert („exportiert“) werden.
- **.KCD-Datei:**
  Audio Track List

MIDI-Datendump

Folgende Datentypen können als MIDI-Datendump zu einem externen Gerät übertragen und dort gespeichert werden:

- **Programs, Combinations, Drum Kits, Arpeggios und Global-Parameter des internen Speichers**
- **Songs, Cue Lists**

Anm. Alles Weitere zu den MIDI-Datendumps finden Sie auf RH S.163.

● Über die Werks- und Preset-Daten

Mit „Werksdaten“ sind hier Daten gemeint, die sich ab Werk im internen Speicher der TRITON Extreme befinden. Diese Daten (mit Ausnahme der Demosongs) können jedoch überschrieben werden, weil sie sich in den unter „Interne Speicherung“ erwähnten Speichern befinden. Diese Daten werden im „ROM“-Bereich der TRITON Extreme gesichert.

- Program-Bänke — A–D, H–M: 000–127; N: 000–063
- Combination-Bänke — A–D, H–M: 000–127
- User Drum Kits — 000 (A / B)–045 (I), 128 (User)–131 (User)
- User Arpeggio-Pattern — U000 (A / B)–U488 (User)
- Demosongs — S000–S002

Mit „Preset-Daten“ hingegen meinen wir werksseitig programmierte Einstellungen, die nicht überschrieben werden können. Hierzu gehören:

- Die Program-Bänke G, g(1)–g(9), g(d): 001–128
- Preset Drum Kits 144 (GM)–152 (GM)
- Preset Arpeggio-Pattern P000–P004
- Song-Vorlagen P00–P15
- Preset-Pattern P000–P149

Interne Speicherung

Speichern eines Programs oder einer Combination

Die mit den „Performance Editor“-Funktionen und den übrigen Parametern erstellten oder abgewandelten Programs und Combinations können im internen Speicherbereich der TRITON Extreme gesichert werden. Diese Speicherfunktion heißt auf dem Instrument „Write“. Wenn Sie die editierten Versionen auch nach Ausschalten des Instrumentes behalten möchten, müssen Sie sie speichern.

Es stehen zwei Speicherverfahren für Programs und Combinations zur Verfügung:

Vor dem Speichern muss man im Global-Modus den Schreibschutz („Memory Protect“) deaktivieren. (☞„Speicherschutz (‘Memory Protect’)“)

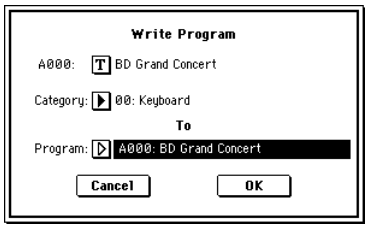
Eine Combination enthält niemals die Sounds der verwendeten Timbres, sondern nur Verweise auf die entsprechenden Programs. Wenn Sie ein Program editieren, das auch von einer Combination angesprochen wird, kann es also sein, dass Ihre Combination plötzlich ganz anders klingt als erwartet.

Speichern über einen Menübefehl

① **Wählen Sie den Menübefehl „Write Program“ oder „Write Combination“.**
Es erscheint das „Write Program / Write Combination“-Dialogfenster.

Anm. Sie können dieses Dialogfenster auch aufrufen, indem Sie bei gedrücktem [ENTER]-Taster den Zifferntaster [0] betätigen.

Hier wird das Dialogfenster im Program-Modus gezeigt



② **Schauen Sie sich den Program-/Combination-Namen in der obersten Zeile an (jene Daten werden gespeichert).**

③ **Wenn Sie den Namen des Programs/der Combination ändern möchten, drücken Sie das Texteingabefeld.**
Es erscheint ein Dialogfenster für die Texteingabe. Geben Sie den Namen des Programs / der Combination ein. ☞„Umbenennen mit ‘Rename’“

Drücken Sie nach Eingabe des Namens den OK-Button, um zum „Write Program / Write Combination“-Dialogfenster zurückzukehren.

④ **Wählen Sie unter „Category“ eine passende Kategorie für das Program/die Combination.**
Die hier gewählte Kategorie kann für die Program-Anwahl mit „Category“ (Category / Program Select) der Program P0: Play-Seite verwendet werden. Auch für die Anwahlparameter der folgenden Seiten stehen die Kategorien zur Verfügung: Combination P0: Play, P1: Edit-Program / Mixer „Category“ (Category / Timbre Program Select) und Sequencer P0: Play / REC „Category“ (Category / Track Program Select).

Im Falle einer Combination steht die hier zugeordnete Kategorie für „Category“ (Category / Combination Select) der Combination P0: Play-Seite zur Verfügung.

⑤ **Wählen Sie unter „To“ den Speicher, wo das Program bzw. die Combination gesichert werden soll.**
Verwenden Sie hierfür die VALUE-Bedienelemente oder BANK-Taster.

⑥ **Drücken Sie den OK-Button, um den „Write“-Befehl auszuführen. Drücken Sie den Cancel-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.**
Nach Drücken des OK-Buttons erscheint die Rückfrage „Are you sure?“. Wenn Sie den **OK-Button** erneut drücken, werden die Daten gespeichert.

Speichern mit dem (SEQUENCER) [REC / WRITE]-Taster

Diese Methode kann nur zum Speichern unter der aktuellen Program- bzw. Combination-Nummer verwendet werden.

① **Drücken Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]-Taster.**
Es erscheint folgendes „Update Program / Update Combination“-Dialogfenster.

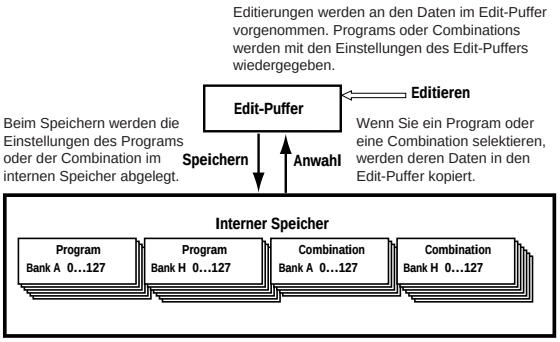
Hier wird das Dialogfenster im Program-Modus gezeigt

② **Drücken Sie den OK-Button, um Daten zu speichern. Drücken Sie den Cancel-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.**

● Der Editierpuffer

Wenn Sie auf der Program P0: Play- oder Combination P0: Play-Seite einen Speicher wählen, werden die Daten des Programs bzw. der Combination zum so genannten „Editierpuffer“ kopiert.
Änderungen, die Sie auf der Seite P0: Play oder einer Edit-Seite (P1–P9) vornehmen, betreffen nur die Program- bzw. Combination-Daten im Editierpuffer.
Wenn Sie diese Änderungen behalten möchten, müssen Sie sie mit Write intern sichern.
Beim Ausführen dieses Write-Befehls werden die Daten des Editierpuffers unter der gewählten Program- oder Combination-Nummer der selektierten Bank gesichert.
Wenn Sie ein anderes Program bzw. eine andere Combination selektieren, ohne Ihre Änderungen zuvor zu speichern, werden die Daten des neu selektierten Programs bzw. der neu gewählten Combination zum Editierpuffer kopiert. Ihre Änderungen gehen dann verloren.

Wenn Sie im Program- oder Combination-Modus den [COMPARE]-Taster betätigen, werden die gespeicherten Originaldaten vorübergehend zum Editierpuffer kopiert. So können Sie Ihre Änderungen mit der gespeicherten Originalversion eines Programs bzw. einer Combination vergleichen.


Editierungen werden an den Daten im Edit-Puffer vorgenommen. Programs oder Combinations werden mit den Einstellungen des Edit-Puffers wiedergegeben.
Edit-Puffer
Editieren
Beim Speichern werden die Einstellungen des Programs oder der Combination im internen Speicher abgelegt.
Speichern
Anwahl
Wenn Sie ein Program oder eine Combination selektieren, werden deren Daten in den Edit-Puffer kopiert.
Interner Speicher
Program Bank A 0…127
Program Bank H 0…127
Combination Bank A 0…127
Combination Bank H 0…127

Umbenennen mit ‘Rename’

Sie können den Namen eines editierten Programs, einer Combination, eines Songs, Drum Kits, User-Arpeggien, Multisamples oder Samples usw. ändern.
Weiterhin lassen sich die Namen der Kategorien für Programs und Combinations ändern.

Dieses Umbenennen ist auf den folgenden Seiten möglich:

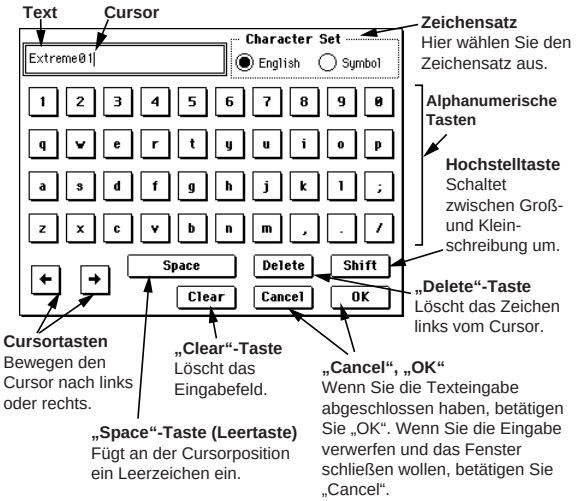
Program	Menübefehl der Program P0…9-Seiten: Write Program
Combination	Menübefehl der Combination P0…9-Seiten: Write Combination
Song	Menübefehl der Sequencer P0, 2…4, 7-Seiten: Rename Song
Cue List	Menübefehl der Sequencer P1-Seiten: Rename Cue List
Spur	Sequencer P5: Track Name
Pattern	Sequencer P6: Pattern Name
Multisample	Menübefehl der Sampling P0…4-Seiten: Rename MS
Sample	Menübefehl der Sampling P0…4-Seiten: Rename Sample
Drum Kit	Menübefehl der Global P5-Seite: Rename Drum Kit
User Arpeggio-Pattern	Menübefehl der Global P6-Seite: Rename Arpeggio Pattern
Program-Kategorie	Global P4: Program Cat.
Combination-Kategorie	Global P4: Combination Cat.
Dateien	Media Save: Save All…Save Audio CD Track List, Menübefehl der Utility-Seite: Rename

Im folgenden Beispiel wollen wir zeigen, wie man „Extreme01“ eingibt (Schritt ③ unter „Speichern über einen Menübefehl“).

① **[T] Drücken Sie das Texteingabefeld, um folgendes Dialogfenster aufzurufen.**

② **Drücken Sie den Clear-Button.**
Drücken Sie den **Shift**-Button, um Großbuchstaben eingeben zu können. Drücken Sie anschließend „E“.
Drücken Sie den **Shift**-Button noch einmal, um wieder klein schreiben zu können und betätigen Sie die Felder **x, t, r, e, m, e, 0, 1**.

③ **Drücken Sie den OK-Button, um das Dialogfenster zu schließen.**
Drücken Sie den **OK-Button**, um den „Write Program“-Befehl auszuführen.



Speicherschutz (‘Memory Protect’)

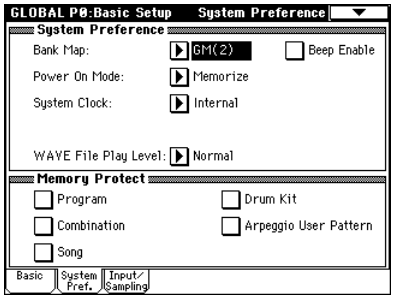
Um das versehentliche Überschreiben von Programs, Combinations, Drum Kits und Arpeggio-Pattern zu verhindern, bietet die TRITON Extreme eine „Memory Protect“-Funktion, welche die interne Speicherung unmöglich macht.

Bevor Sie editierte Daten speichern oder von einem Datenträger laden können, gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor, um den Speicherschutz durch Demarkieren des Kontrollkästchens abzuschalten.
Außerdem muss der Speicherschutz deaktiviert werden, bevor die oben aufgeführten Daten von einem Datenträger oder per MIDI-Datendump geladen werden, und vor Starten der Aufnahme im Sequencer-Modus.

① **Drücken Sie den [GLOBAL]-Taster, um in den Global-Modus zu wechseln.**

② **Drücken Sie den [MENU]-Taster und wählen Sie P0: Basic Setup oder betätigen Sie den [0]-Taster.**

③ **Drücken Sie das „System Pref.“-Register.**
Nun erscheint die System Preference-Seite.



④ **Deselektieren Sie das „Memory Protect“-Kästchen des Speicherbereichs, in dem Daten gesichert werden sollen. Ein nicht markiertes Kästchen bedeutet, dass der Speicherschutz aus ist (es können also Daten in jenem Bereich gespeichert werden).**

Speichern von Global-Daten, User Drum Kits und User-Arpeggien

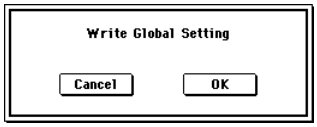
Im Global-Modus geänderte Einstellungen können ebenfalls intern gespeichert werden. Dafür stehen die Befehle **Write Global Setting**, **Write User Drum Kits** und **Write User Arpeggio Patterns** zur Verfügung. Wenn diese Daten nach dem Abschalten nicht gelöscht werden dürfen, müssen Sie sie speichern.
Es gibt zwei Möglichkeiten, Global-Parameter, User Drum Kits und User Arpeggio-Pattern zu speichern.

Bevor Sie ein User Drum Kit oder User Arpeggio-Pattern speichern, muss der Speicherschutz im Global-Modus deaktiviert werden (☞„Speicherschutz ('Memory Protect')“).

Die User Arpeggio-Parameter „Tempo“, „Pattern“, „Octave“, „Resolution“, „Sort“, „Latch“, „Key Sync“ und „Keyboard“ gehören zum Program-, Combination- bzw. Song-Modus und werden mit diesem Write-Befehl also nicht gespeichert.
Wenn Sie diese Parameter im Program- oder Combination-Modus geändert haben, müssen Sie sie dort speichern.

Speichern über einen Menübefehl

① **Zum Speichern globaler Einstellungen (Global-Seiten P0–P4) müssen Sie den „Write Global Setting“-Befehl der Seiten Global P0–P4 verwenden.**
Es erscheint das „Write Global Setting“-Dialogfenster.



Um ein User Drum Kit zu speichern, müssen Sie den Befehl „Write Drum Kits“ auf der Seite Global P5 wählen.

Es erscheint das „Write Drum Kits“-Dialogfenster.

Um User Arpeggio-Pattern zu speichern, müssen Sie den Befehl „Write Arpeggio Patterns“ auf der Seite Global P6 wählen.

Es erscheint das „Write Arpeggio Patterns“-Dialogfenster.

Anm. Das gleiche Dialogfenster wird aufgerufen, wenn Sie bei Anzeige der genannten Seiten den [ENTER]-Taster gedrückt halten und den Zifferntaster [0] betätigen.

② **Drücken Sie den OK-Button, um den „Write“-Befehl auszuführen. Drücken Sie den Cancel-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.**
Nach Drücken des OK-Buttons erscheint die Rückfrage „Are you sure?“. Drücken Sie den OK-Button dann noch einmal, um die Daten tatsächlich zu speichern.

Speichern mit dem (SEQUENCER) [REC/WRITE]-Taster

① **Auf den folgenden Seiten können Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]-Taster drücken.**
Es erscheint ein Dialogfenster.

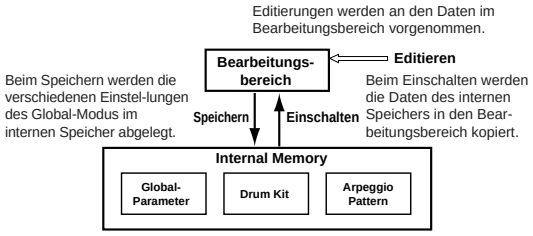
Global-Parameter:	**Global P0–P4**
User Drum Kits:	**Global P5**
User Arpeggio-Pattern:	**Global P6**

Beispiel: das Dialogfenster „Update Arpeggio Patterns“

② **Drücken Sie den OK-Button, um den „Write“-Befehl auszuführen. Drücken Sie den Cancel-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.**

● Der Speicher im Global-Modus

Wenn Sie das Instrument einschalten, werden die Daten des Global-Modus' aus dem internen Speicher zum Global-Bereich kopiert. Wenn Sie Daten im Global-Modus editieren, werden diese im Bearbeitungsbereich geändert, d.h. Sie müssen sie intern speichern.
Beim Speichern werden alle Global-Parameter, Drum Kits und Arpeggio-Pattern im Bearbeitungsbereich gesichert.
Wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne die Daten zuvor zu speichern, gehen die Änderungen verloren.



Die Seiten des Media-Modus'

Seitenaufbau des Media-Modus'

Seite	Erklärung
Load	Auf dieser Seite können Sie die benötigte Datei bzw. einen Ordner in den internen Speicher laden.
Save	Hier können die verschiedenen intern gespeicherten Datentypen auf einem Datenträger gesichert werden.
Utility	Umbenennen, Kopieren, Löschen und Anlegen eines Ordners bzw. einer Datei; Einstellen des Datums und der Uhrzeit.
Make Audio CD	Brennen von Wave-Dateien auf eine Audio-CD.
Play Audio CD	Abspielen einer Audio-CD.
Edit WAVE	Editieren der Wave-Dateien auf einem Datenträger.
Media Information	Aufrufen von Informationen über den gewählten Datenträger.

Anm. Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ (☞S.13).

Sichern auf Datenträgern Media, Save

Hinweise zu Daten, die auf Datenträgern gesichert werden können, finden Sie unter „Datentypen, die gespeichert werden können“ ☞S. 113.

Auf der Save-Seite des Media-Modus’ können Daten auf externen Datenträgern gesichert werden.

Song-Daten und Cue Lists (Sequencer-Modus der TRITON Extreme) sowie Multisamples und Samples (Sampling-Modus) können nicht intern gespeichert werden. Diese Daten werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten. Am besten sichern Sie solche Daten also wie unten beschrieben.
Auch andere Datentypen lassen sich auf einem Datenträger sichern. Das sollten Sie mit allen Daten (Sounds usw.) tun, die Sie auf keinen Fall mehr verlieren möchten. So etwas nennt man eine „Sicherheitskopie“ oder ein „Backup“.

Unterstützte Datenträger

Eine Speicherkarte im CF-Kartenschacht

- **CompactFlash** (Typ I, Typ II)
  Es werden nur +5V-Karten (16MB–1GB) unterstützt.
- **Microdrive** Es werden nur +5V-Karten (1GB) unterstützt.

Externe USB-Datenträger

- **Festplatte**
- **Wechseldatenträger**
  Es können MS-DOS-formatierte Festplatten und Wechseldatenträger mit FAT16- oder FAT32-System verwendet werden.
  Verwaltbare Speicherkapazität: FAT32: Bis zu 2 Terabyte= 2.000GB
  FAT16: Bis zu 4GB
- **CD-R/RW**
  Das UDF-Format wird unterstützt. UDF-formatierte CD-R/RWs können beschrieben und gelesen werden. („Packet Write“ wird unterstützt ☞RH S.330).
  Außerdem können CD-DAs (Audio-CDs) gelesen und gebrannt werden; auch Daten im ISO 9660-Format (Level 1) lassen sich laden.
  Alles Weitere zu den Funktionen des USB A- und B-Ports finden Sie auf RH S.325.

Alle erwähnten Datenträger sind Sonderzubehör und müssen daher separat gekauft werden. Siehe S.137.

Vorbereiten des Datenträgers

① **Schieben Sie die Microdrive- oder CompactFlash-Karte in den CF-Schacht der TRITON Extreme.**
Weitere Hinweise zur Handhabung von CompactFlash- und Microdrive-Karten finden Sie auf S.125.

Schalten Sie das Instrument aus, bevor Sie eine CF-Karte entnehmen oder anschließen. Sonst könnten die darauf gespeicherten Daten unleserlich werden.

Schieben Sie die Karte richtig herum in den Schacht. Drücken Sie die Karte schließlich vollständig in den CF-Schacht.

Wenn Sie mit einer USB-Festplatte, einem Wechseldatenträger oder einem CD-R/RW-Brenner arbeiten möchten, müssen Sie deren/dessen USB-Port über ein USB-Kabel mit dem USB A-Port der TRITON Extreme verbinden.

Anm. Die USB A/B-Ports der TRITON Extreme unterstützen das so genannte „Hot Plugging“. Das bedeutet, dass man die USB-Verbindung auch herstellen/lösen kann, wenn beide Geräte eingeschaltet sind. Allerdings funktioniert das nur, wenn auch der externe USB-Datenträger diese „heiße Stöpselei“ unterstützt.

② **Schalten Sie das Instrument ein.**

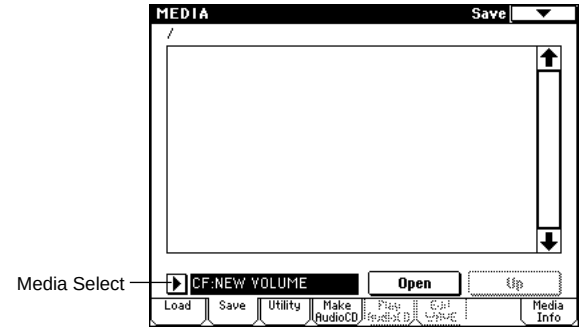
Beim Einlegen/Entnehmen der Karte darf das Instrument nicht eingeschaltet sein, weil sonst die CF-Karte beschädigt wird. Bestenfalls werden „nur“ die darauf gespeicherten Daten unleserlich.

③ **Wenn Sie mit einer USB-Festplatte, einem Wechseldatenträger oder einem CD-R/RW-Brenner arbeiten möchten, müssen Sie sie/ihn einschalten und dann deren/dessen USB-Port über ein USB-Kabel mit dem USB A-Port der TRITON Extreme verbinden.**

Anm. Hier gehen wir davon aus, dass der USB-Datenträger das so genannte „Hot Plugging“ unterstützt. Wenn das bei Ihnen nicht der Fall ist, müssen Sie die Verbindung herstellen, bevor Sie den Datenträger einschalten. Schalten Sie den Datenträger anschließend ein und führen Sie den Utility-Menübefehl „Scan USB Device“ aus.

Schalten Sie den USB-Datenträger niemals aus bzw. lösen Sie niemals die Verbindung, solange die TRITON Extreme noch Daten liest bzw. dort sichert, weil das die Daten beschädigen könnte.

④ **Drücken Sie den [MEDIA]-Taster, um in den Media-Modus zu wechseln.**



⑤ **Wählen Sie mit „Media Select“ den Datenträger.**

Anm. Wenn Sie mit einem Wechseldatenträger arbeiten, müssen Sie diesen in das betreffende Laufwerk legen. Nach Entnahme eines USB-Datenträgers und Einlegen/Anschließen eines anderen, müssen Sie das LC-Display drücken, damit die TRITON Extreme sich erkundigt, wer neu hinzugekommen ist. Sobald der Datenträger angemeldet ist, zeigt das Display Infos über ihn an.

⑥ **Wenn der Datenträger noch nicht formatiert ist, müssen Sie das mit dem Format-Befehl nachholen.**
Nicht formatierte Datenträger sind an der Meldung „Unformatted“ im „Media Select“-Feld erkenntlich.
Wie man einen Datenträger formatiert, erfahren Sie auf S.119.

Arbeitsweise zum Sichern von Daten

Alle unter „Sichern auf externen Datenträgern“ (☞S.113) erwähnten Daten können gesichert werden. Hier zeigen wir jedoch nur ein Beispiel. Sagen wir, Sie möchten folgenden Daten sichern:

- Programs, Combinations, Global-Parameter, Drum Kits und User-Arpeggien;
- Songs, Cue Lists;
- Multisamples und Samples, die im Sampling-Modus usw. erstellt wurden.

Für diese Datentypen benötigen Sie relativ viel Speicherkapazität. Bei Bedarf müssen Sie also mehrere Datenträger desselben Typs einlegen.

① **Bereiten Sie den Datenträger vor, auf dem Sie Ihre Daten sichern möchten.**
(☞„Vorbereiten des Datenträgers“)

② **Drücken Sie den [MEDIA]-Taster, um in den Media-Modus zu wechseln.**

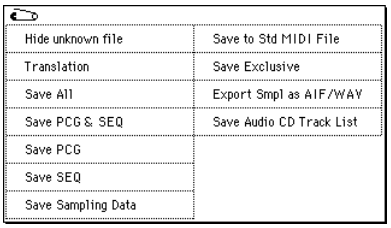
③ **Drücken Sie das „Save“-Register, um zur Save-Seite zu springen.**

④ **Wählen Sie mit „Media Select“ den Zieldatenträger.**

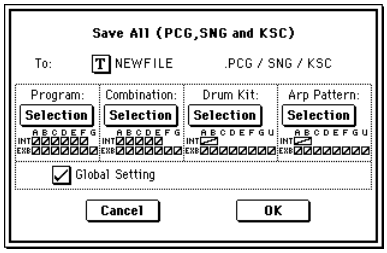
⑤ **Wenn der Datenträger mehrere Ordner enthält, müssen Sie nun den Ordner wählen, in dem die Daten untergebracht werden sollen.**
Drücken Sie den Open-Button, um zu einer niedrigeren Hierarchiestufe zu wechseln. Mit dem Up-Button können Sie zur übergeordneten Stufe zurückkehren.

Anm. Bei Verwendung von Datenträgern mit einer großen Kapazität sollten Sie sich prinzipiell ein Ordner-Konzept zurechtlegen, um die benötigten Daten bei Bedarf schneller wiederzufinden.
Um einen neuen Ordner anzulegen, müssen Sie zuerst zu der Ebene gehen, auf der er sich befinden soll und anschließend den Utility-Menübefehl „Create Directory“ verwenden.

⑥ **Drücken Sie den Menüpfeil, um das Menü zu öffnen und wählen Sie „Save All“.**
Mit „**Save All**“ werden folgende Dateitypen gesichert: .PCG, .SNG und .KSC.

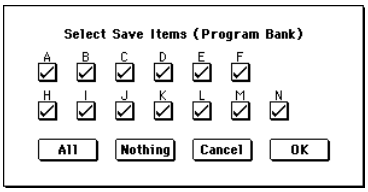


Es erscheint ein Dialogfenster. Der Inhalt des Fensters, die möglichen Einstellungen usw. hängen vom Datentyp ab, der gesichert werden soll.



⑦ **Drücken Sie das Texteingabefeld und geben Sie einen Namen ein.** (☞S.115)

⑧ **Drücken Sie den „Selection„-Button, um das dahinter liegende Dialogfenster zu öffnen und demarkieren Sie alle Datentypen, die NICHT gesichert werden sollen.**

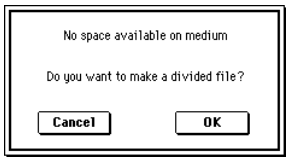


Solange Sie nicht erklären können, warum man eine Option nicht wählen sollte, raten wir, immer alle Datentypen zu sichern.

⑨ **Drücken Sie den OK-Button noch einmal, um den „Save“-Befehl auszuführen.**

Wenn die Daten auf einen Datenträger passen:
Wenn die Daten auf dem Datenträger gesichert sind, erscheint wieder die Save-Seite.

Wenn die Daten nicht auf einen Datenträger passen:
Es erscheint das „No space available on medium“-Dialogfenster.



Drücken Sie den **OK-Button**, wenn die Daten über mehrere Datenträger verteilt werden dürfen (siehe ☞RH S.187 für die genaue Arbeitsweise). Wenn die Daten auf ein und demselben Datenträger gesichert werden sollen, müssen Sie den **Cancel-Button** drücken und den Vorgang mit einem geräumigeren Datenträger wiederholen.

⑩ **Nach dem Sichern der Daten wird der Name der neu angelegten Datei auf der Save-Seite angezeigt.**
Wenn die Daten auf dem Datenträger gesichert sind, erscheint wieder die Save-Seite.
Die Dauer des Sicherungsvorgangs richtet sich nach dem Umfang der zu sichernden Daten.

Ist auf dem Datenträger bereits eine Datei gleichen Namens vorhanden, so werden Sie gefragt, ob die alte Datei überschrieben werden darf. Wenn ja, betätigen Sie den OK-Button. Wenn Sie die alten Daten nicht überschreiben möchten, betätigen Sie den Cancel-Button und wiederholen den Vorgang ab Schritt ⑦. Geben Sie jedoch unter Schritt ⑥ einen anderen Namen ein.
Im Display werden die Namen aller bereits gesicherten Dateien angezeigt.

Das Instrument verwendet folgende Dateitypen:

.PCG-Datei
Programs, Combinations, Drum Kits, User Arpeggio-Pattern und Global-Parameter des internen Speichers.

.SNG-Datei
Sequencer-Songs und Cue Lists.

.KSC-Datei
Auflistung der verwendeten Multisamples und Samples.

Ordner
Einen Ordner, der die in der Datei „.KSC“ aufgelisteten Multisamples (Dateityp „.KMP“) und Samples (Dateityp „.KSF“) enthält.

Anm. Wenn Sie mit den Befehlen „Save All“, „Save PCG & SNG“ und „Save PCG“ Combinations sichern, sollten Sie die zugehörigen Programs (und die Drum Kits, die ggf. von diesen Programs verwendet werden) sowie die User-Arpeggien ebenfalls sichern.
Gleichermaßen müssen Sie beim Sichern von Programs ggf. die zugehörigen Drum Kits und alle User Arpeggio-Pattern sichern, die von den Programs angesprochen werden.

Anm. Wenn Ihre Programs oder Drum Kits auf Multisamples oder Samples basieren, die mit der TRITON Extreme erstellt wurden, empfehlen wir die Verwendung des „Save All“-Befehls, um nichts zu vergessen.
Wenn Sie „Save PCG“ oder „Save Sampling Data“ zum Sichern eines einzelnen Programs, Drum Kits bzw. eines Multisamples oder Samples verwenden, sollten Sie diese Daten unter dem gleichen Dateinamen im selben Ordner sichern. Wenn Sie über „Load PCG“ eine Datei vom Typ „.PCG“ laden, wird die „.KSC“-Datei gleichen Namens nämlich ebenfalls geladen, so dass alle notwendigen Multisamples / Samples automatisch vorhanden sind.

Die TRITON Extreme als Datenspeichergerät

Die TRITON Extreme kann auch MIDI SysEx-Daten anderer Geräte empfangen. Die lassen sich dann auf einem Datenträger sichern (aber sie werden nicht ausgewertet). Das nennen wir hier die „Data Filer-Funktion. Führen Sie den „Save Exclusive“-Menübefehl aus. (☞RH S.189)

Kopieren & Löschen von Dateien, Formatieren von Datenträgern (Media, Utility)

Auf der Utility-Seite des Media-Modus’ können die Dateien eines Datenträgers umbenannt, kopiert und gelöscht werden. Außerdem lassen sich neue Dateien anlegen. Ferner können Datenträger hier formatiert und optimiert werden. Und schließlich können Sie hier TRITON Extreme-Daten von der Karte im CF-Schacht zu einem an den USB B-Port angeschlossenen Computer und umgekehrt übertragen.

Formatieren eines Datenträgers

Zum Formatieren eines Datenträgers müssen Sie folgendermaßen verfahren:
Neue Karten bzw. solche, die Sie zuvor mit anderen Geräten verwendet haben, werden nicht von der TRITON Extreme erkannt und müssen also formatiert werden.

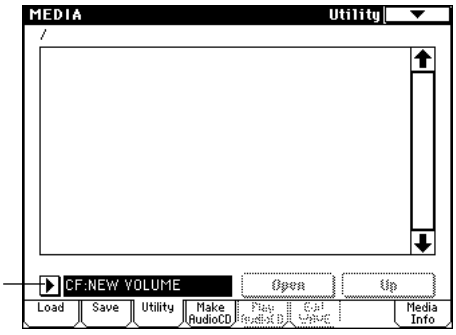
Beim Formatieren werden alle auf dem Datenträger gesicherten Daten gelöscht. Auch die Partitionen, die ein Datenträger enthielt, gehen beim Formatieren verloren. Überlegen Sie sich also gut, ob solche Datenträger wirklich initialisiert werden dürfen.

Für die Formatierung ist der [COMPARE]-Taster nicht belegt. Es gibt also keinen Weg zurück.

① **Legen Sie den Datenträger in das (externe) Laufwerk.** (☞p.117 “Vorbereiten des Datenträgers”)

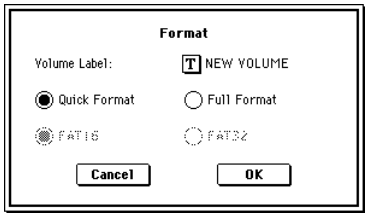
② **Drücken Sie den [MEDIA]-Taster, um in den Media-Modus zu wechseln.**

③ **Drücken Sie das „Utility“-Register, um zur Utility-Seite zu springen.**



④ **Wählen Sie mit „Media Select“ den Datenträger, der formatiert werden soll.**

⑤ **Drücken Sie im Menü „Format“, um das dazugehörige Dialogfenster zu öffnen.**



⑥ **Drücken Sie das Texteingabefeld bei „Volume Label“, um das Eingabefenster zu öffnen und geben Sie den Namen ein.**

Momentan wird noch der vorige Name des Datenträgers angezeigt. Wenn Sie einen nicht (DOS-)formatierten bzw. unbenannten Datenträger eingelegt haben, wird stattdessen „NEW VOLUME“ angezeigt.

⑦ **Wählen Sie das Initialisierungsverfahren.**
Quick Format: Normalerweise reicht eine Formatierung mit „Quick Format“.
Wählen Sie diese Option, wenn der Datenträger bereits „physisch“ formatiert wurde oder um einen mit der TRITON Extreme UDF-formatierten Datenträger zu initialisieren.

Anm. Da dann nur der Systembereich des Datenträgers formatiert zu werden braucht, geht dies viel schneller.

Full Format: Wählen Sie diese Option, wenn der Datenträger noch nicht „physisch“ formatiert wurde oder um eine CD-RW UDF-fähig zu machen.

Datenträger, die bereits eine 512 Byte / Block-Einteilung aufweisen, brauchen nicht mit „Full Format“ formatiert zu werden. Dafür können Sie demnach „Quick Format“ wählen.

Anm. „Full Format“ brauchen Sie in der Regel nur für CD-RWs, die noch nicht UDF-formatiert sind. Wenn die Fehlermeldung „Media not formatted“ erscheint, müssen Sie „Full Format“ verwenden.
„Full Format“ dauert bedeutend länger und richtet sich entscheidend nach der Kapazität des zu formatierenden Datenträgers.

Anm. Bestimmte USB-Geräte unterstützen die „Full Format“-Funktion nicht. Siehe im Zweifelsfall die Bedienungsanleitung des Datenträgers.

⑧ **Wählen Sie das benötigten Dateisystem:**
FAT16 bedeutet, dass maximal 4GB verwaltet werden können. Wenn Sie die gesamte Kapazität (d.h. mehr als 4GB) einer Festplatte usw. nutzen möchten, müssen Sie **FAT32** wählen.

Anm. Für CompactFlash-Karten und Microdrive-Datenträger mit einer Speicherkapazität von weniger als 4GB müssen Sie **FAT16** wählen.

⑨ **Drücken Sie den OK-Button, um den Datenträger zu formatieren bzw. den Cancel-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.**
Wenn Sie den OK-Button drücken, erscheint eine Rückfrage. Drücken Sie den OK-Button noch einmal, um den „Format“-Befehl auszuführen.

CD-R / RWs kann man erst im „Packet Write“-Verfahren beschreiben, nachdem man sie formatiert hat.
CD-R / RW-Rohlinge, die Sie zum Erstellen von Audio-CDs verwenden möchten, brauchen nicht formatiert zu werden. Wenn Sie eine CD-R / RW zuvor mit einem anderen Gerät verwendet haben, müssen Sie sie neu formatieren.

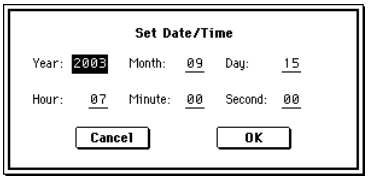
Die Datenträger müssen immer mit der TRITON Extreme formatiert werden. Datenträger, die Sie nicht mit der TRITON Extreme formatieren, werden eventuell nicht ordnungsgemäß erkannt.

Einstellen des Datums und der Uhrzeit

Nun wollen wir Ihnen verraten, wie man das Datum und die Uhrzeit der TRITON Extreme einstellt. Das Datum und die Uhrzeit spielen beim Speichern von Dateien eine Rolle. Diese Angaben können mit dem „Set Date / Time“-Menübefehl (Media, Utility-Seite) eingestellt werden.

Anm. Diese Einstellung müssen Sie nach dem Auspacken der TRITON Extreme und nach jedem Auswechseln der Kalender-Pufferbatterie vornehmen.

① **Wählen Sie den Menübefehl „Set Date/Time“ (0–3: Utility-Seite).**
Es erscheint folgendes Dialogfenster.



② **Stellen Sie „Year“, „Month“, „Day“, „Hour“, „Minute“ und „Second“ (Jahr, Monat, Tag, Stunde, Minute, Sekunde) mit den VALUE-Bedienelementen auf die gewünschten Werte.**

③ **Drücken Sie den OK-Button.**

Wenn die Pufferbatterie der Kalenderfunktion fast erschöpft ist, erscheint die Meldung „Battery voltage for calendar IC“ im Display. Wenn überhaupt kein Saft mehr vorhanden ist, wird der Kalender initialisiert und entspricht also nicht mehr den tatsächlichen Gegebenheiten.

Anm. Diese Pufferbatterie können Sie übrigens selbst auswechseln. Siehe auch RH S.324.

Übertragung der Daten einer Karte im CF-Schacht zu einem Computer

Die Karte im CF-Schacht kann von einem Computer aus angesprochen werden. Das erlaubt die Datenarchivierung auf der Computerfestplatte oder aber das Kopieren von Wave- und anderen Dateien vom Computer zur Karte im CF-Schacht.
Führen Sie den Utility „USB Storage Mode“-Menübefehl aus.

Anm. Alles Weitere zur Arbeitsweise und den Systemanforderungen für Ihren Computer finden Sie auf RH S.193, 325.

Laden von Daten — Media, Load

Die verschiedenen Datentypen, die von externen Medien geladen werden können, sind in der Abbildung weiter unten dargestellt. (☞Alles Weitere zu den Datentypen finden Sie auf RH S.177.)

Auf der Load-Seite des Media-Modus' können Daten eines externen Datenträgers geladen werden.

Anm. Auf S.137 finden Sie eine Übersicht der unterstützten Datenträger.

Laden von Daten

Laden von .PCG-, .SNG- und .KSC-Dateien

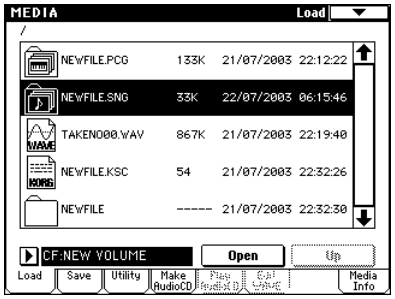
Hier wollen wir vormachen, wie man einen Song lädt. Sagen wir einfach, der Song spricht Programs an, die Sie selbst editiert haben und solche, die selbst erstellte Multisamples verwenden. Dann kann man am besten „alle Daten" laden.

Bevor Sie Programs, Combinations, Songs, Drum Kits und User Arpeggio-Pattern laden können, müssen Sie den Speicherschutz im Global-Modus deaktivieren. (☞S.115)

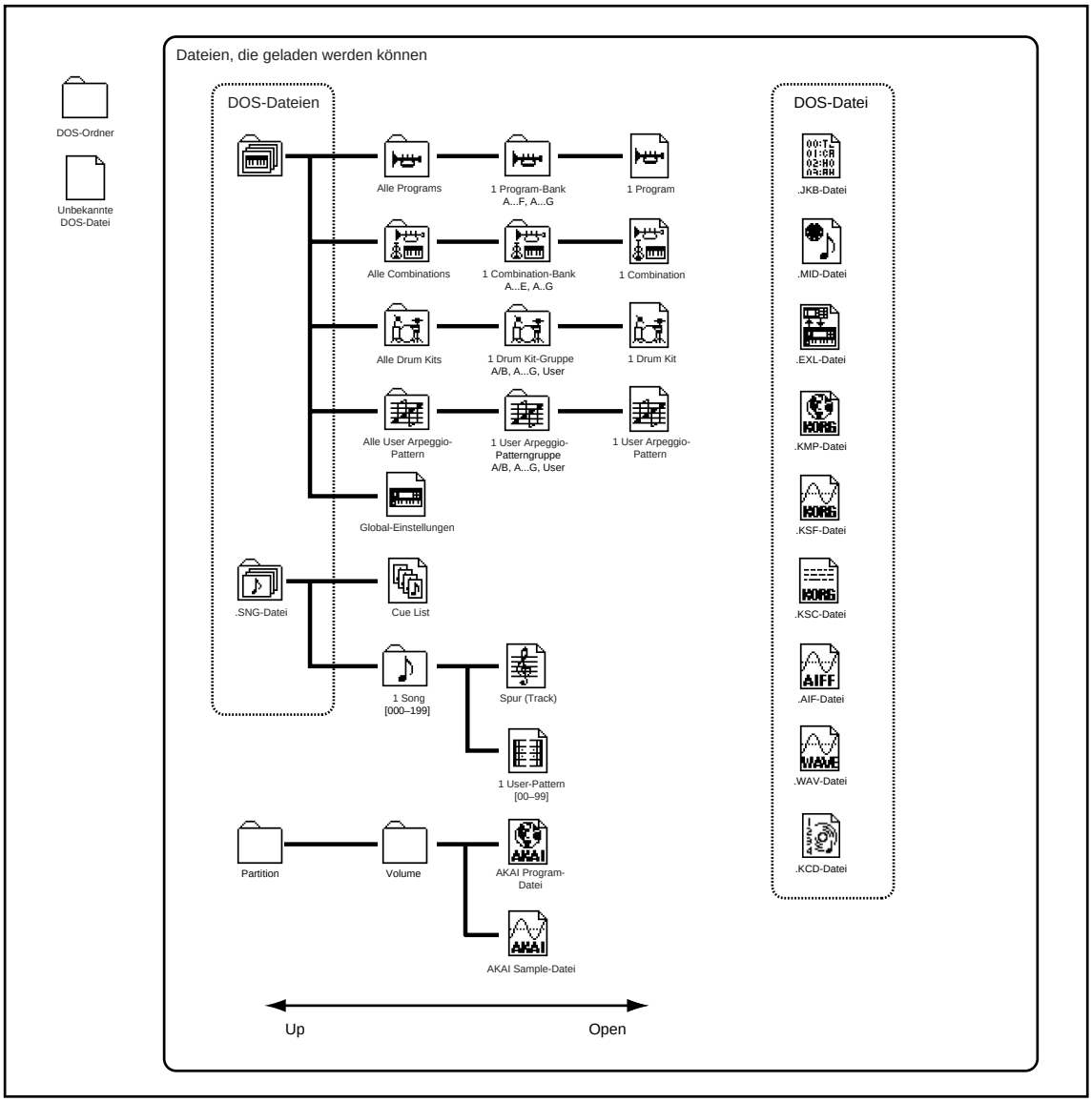
Beim Laden einer .PCG-Datei gehen Ihre eigenen Program-, Combination-, Drum Kit-, User Arpeggio- und Global-Parameter im internen Speicherbereich der TRITON Extreme verloren. Wenn Sie diese nicht verlieren möchten, müssen Sie sie vor dem Laden mit „Save All" sichern.

① **Bereiten Sie den Datenträger mit den gewünschten Daten vor.**
Siehe „Vorbereiten des Datenträgers", S.117.

② **Drücken Sie den [MEDIA]-Taster, um in den Media-Modus zu wechseln.**



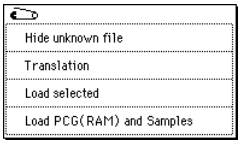
③ **Drücken Sie das „Load"-Register, um zur Load-Seite zu springen.**



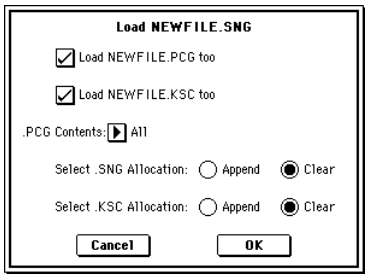
④ **Drücken Sie „Media Select“ und wählen Sie den Datenträger, der die benötigte Datei enthält.**

⑤ **Wählen Sie im Ordnerfenster einen Ordner und dort eine .SNG-Datei.**
Drücken Sie den Open-Button, um zu einer niedrigeren Hierarchiestufe zu wechseln. Mit dem Up-Button können Sie zur übergeordneten Stufe zurückkehren.
Der Name der gewählten .SNG-Datei wird invertiert dargestellt.

⑥ **Drücken Sie den Menüpfeil, um das Menü zu öffnen und wählen Sie „Load Selected“.**



Es erscheint ein Dialogfenster.



Anm. Die Angaben im Dialogfenster richten sich nach dem momentan gewählten Datentyp.

⑦ **Markieren Sie das Kästchen „Load ********.PCG too“.**
Das bedeutet, dass bei Ausführen des Befehls nicht nur die .SNG-Datei, sondern auch die dazugehörige .PCG-Datei geladen wird.

Markieren Sie das Kästchen „Load ******.KSC too“.**
Das bedeutet, dass bei Ausführen des Befehls nicht nur die .SNG-Datei, sondern auch die dazugehörige .KSC-Datei geladen wird.

Geben Sie über „.PCG Contents“ an, welche Daten geladen werden sollen.
Wenn Sie alle Daten der .PCG-Datei laden möchten, müssen Sie „All“ wählen.

Wählen Sie mit „Select .SNG Allocation“ den Speicher, in dem der Song untergebracht werden soll.
Mit „**Append**“ sorgen Sie dafür, dass der Song in dem Speicher untergebracht wird, der sich unmittelbar hinter dem letzten bereits verwendeten Song-Speicher befindet. Mit „**Clear**“ löschen Sie alle Songs sowie die Cue List im internen Speicher. Neu geladene Songs werden in ihrem ursprünglichen Speicher untergebracht.

Mit „Select .KSC Allocation“ können Sie angeben, in welchen Speichern sich die geladenen Multisamples und Samples befinden sollen.
„**Append**“ bedeutet, dass die Daten zu noch freien Speicherplätzen kopiert werden, so dass bereits im RAM-Speicher befindliche Samples oder Multisamples nicht überschrieben werden.
„**Clear**“ bedeutet, dass zuerst alle im RAM-Speicher befindlichen Multisamples und Samples gelöscht werden. Die danach geladenen Daten befinden sich dann wieder in exakt denselben Speichern wie beim Sichern.

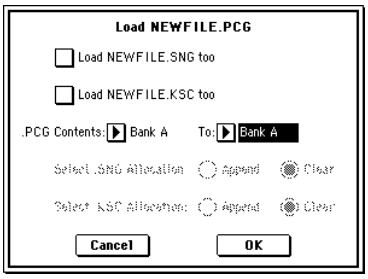
⑧ **Drücken Sie den OK-Button, um den Befehl auszuführen.**

Entnehmen Sie einen Datenträger niemals, solange noch Daten geladen werden.

Laden einzelner Bänke einer .PCG-Datei

① **Wählen Sie die .PCG-Datei, welche die benötigten Einstellungen enthält und rufen Sie den Menübefehl „Load Selected“ auf.**
Siehe die Schritte ①–④ unter „Laden von .PCG-, .SNG- und .KSC-Dateien“. Wählen Sie in Schritt ⑤ jedoch die .PCG-Datei.

② **Drücken Sie den Menüpfeil, um das Menü zu öffnen und wählen Sie „Load Selected“.**
Wenn Sie nur eine Bank laden möchten, müssen Sie sie mit „.PCG Contents“ im Dialogfenster wählen. Geben Sie anschließend mit „To“ die interne Zielbank an.
Bei Ausführen des Ladebefehls werden nur noch die Programs, Combinations, Drum Kits und User Arpeggio-Pattern der gewählten Dateibank in die gewünschte interne Bank geladen. Die Global-Parameter werden nicht geladen.
Wenn Sie z.B. „.PCG Contents“= Bank A und „To“= Bank A wählen, werden folgende Daten geladen.



Programs
- Bank A: Bank A

Combinations
- Bank A: Bank A

Drum Kits
- 000–015 (A / B): Bank A / B

Arpeggio-Pattern
- 000–199 (A / B): Bank A / B

Wenn Sie die Daten einer bestimmten Bank in eine andere Bank laden, werden die Adressen (Bank, Program-, Pattern- und Drum Kit-Nummern usw.) geändert, damit die anderen Datengruppen, welche diese Daten ansprechen, wissen, wo sie die Einstellungen suchen müssen.

Wenn Sie „Load .SNG too“ markieren, werden auch folgende Adressen geändert (diese Option bedeutet, dass auch die zugehörige Song-Datei geladen wird), damit die Wiedergabe erwartungsgemäß ausfällt.
- Die Bank der von Combinations angesprochenen Programs.
- Die Nummer der User Arpeggio-Pattern, die von Combinations / Programs / Songs angesprochen werden.
- Die Kit-Nummer des Drum Kits, das von einem Program angesprochen wird.
- Die Bank von Programs, die von Song-Spuren angesprochen werden.
- Wenn der Song Track / Pattern-Ereignisse enthält: die Program-Bank jener Ereignisse.

Laden einzelner Bänke oder Datentypen

Die TRITON Extreme erlaubt auch das Laden einzelner Bänke, Programs oder Combinations. Drum Kits und Arpeggio-Pattern können ebenfalls separat oder als Block geladen werden. Das ist z.B. praktisch, wenn Sie die Reihenfolge der Combinations dahingehend ändern möchten, dass sie exakt der Reihenfolge entspricht, in der die Combinations hinterher aufgerufen werden sollen.

Selbstverständlich kann man auch Programs anders ordnen, allerdings wirkt sich das auch auf die Combinations aus. (☞S.133)

Sehen wir uns nun an, wie man eine ursprünglich in Bank D befindliche Combination in den Speicher E000 lädt.

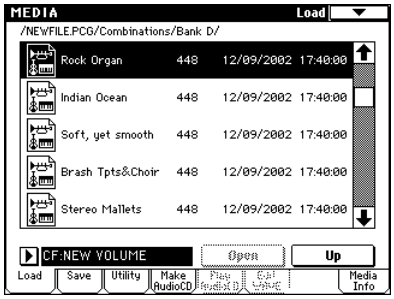
① **Gehen Sie zum „Bank D"-Ordner und wählen Sie die Combination, die geladen werden soll. (.PCG-Datei/ „Combinations"/„Bank D")**
Gehen Sie wie folgt vor:

1) Führen Sie die Schritte ①–⑤ oben aus, drücken Sie die .PCG-Datei mit den benötigten Daten (sie wird invertiert dargestellt) und betätigen Sie schließlich den Open-Button.

2) Drücken Sie „Combinations" (wird invertiert dargestellt) und den Open-Button.

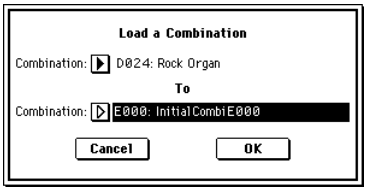
3) Drücken Sie „Bank D" (wird invertiert dargestellt) und den Open-Button.

4) Sorgen Sie mit der Bildlaufleiste dafür, dass die gewünschte Combination angezeigt wird und drücken Sie sie (wird invertiert dargestellt).
Sie könnten hier auch eine beliebige Datei wählen, weil später noch ein Dialogfenster auftaucht, in dem man seine Wahl korrigieren kann.



Anm. Bei Bedarf können Sie nun auf der Tastatur der TRITON Extreme spielen, um zu ermitteln, ob Sie die richtige Combination gewählt haben. Das funktioniert aber nur bedingt, weil die Timbres jener Combination hier noch intern gespeicherte Programs (statt jener der Datei) ansprechen.

② **Drücken Sie den Menüpfeil und wählen Sie den Menübefehl „Load Selected".**
Es erscheint ein Dialogfenster.



③ **Wählen Sie über „Combination" (obere Zeile) die zu ladende Combination und geben Sie mit „(To) Combination" (untere Zeile) den internen Zielspeicher an. Wählen Sie hier „E000: InitialCombiE000".**

④ **Drücken Sie den OK-Button, um die Daten zu laden. Die gewählte Combination wird zum Speicher E000 kopiert.**

Brennen von Wave-Dateien auf eine Audio-CD: Media, Make Audio CD, Play Audio CD

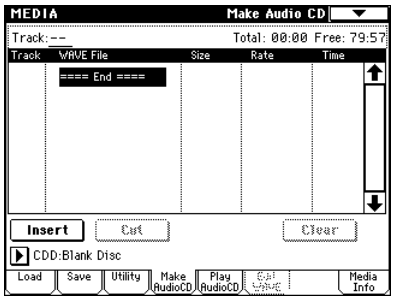
Fertige Songs kann man im Sequencer-Modus als Wave-Dateien sampeln (☞S.83) und auf eine CD brennen (sofern man an die USB A-Buchse einen CD-R/RW-Brenner anschließt). Somit lassen sich also auch Audio-CDs erstellen.

Melden Sie beide Datenträger bei der TRITON Extreme an.

Eine Wave-Datei kann nur auf eine CD-R/RW gebrannt werden, wenn der Datenträger, auf der sie sich befindet, mindestens noch über eine gleich große Restkapazität verfügt. Kontrollieren Sie also, ob die Kapazität jenes Datenträgers noch mindestens so groß ist wie der Umfang der Wave-Datei.

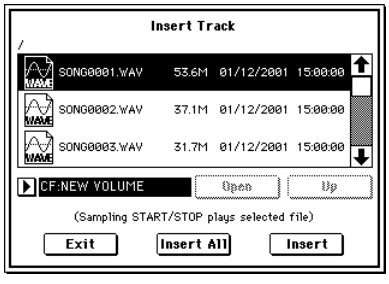
Anm. Zum Brennen von Audio-CDs sollten Sie einen CD-R/RW-Brenner an den USB-Port anschließen, der das „Just Link"-Protokoll unterstützt. Andere Brenner können zwar auch verwendet werden, aber nur mit einfacher (1x) Brenngeschwindigkeit. Bestimmte Brenner verhalten sich eventuell nicht erwartungsgemäß.

① **Wechseln Sie zur Seite Make Audio CD (Media-Modus).**
Für „*WAVE File*" wird nun wahrscheinlich „==== End====" angezeigt.



② **Fügen Sie in der Track-Liste alle WAVE-Dateien ein, die Sie auf CD brennen möchten.**
Wählen Sie „==== End====" (wird invertiert dargestellt) und drücken Sie den **Insert-Button**.

Es erscheint das „Insert Track"-Dialogfenster.



Wählen Sie mit „Media Select" sowie den Buttons Open und Up den Ort, an dem sich die erste benötigte WAVE-Datei befindet. Selektieren Sie jene Datei.

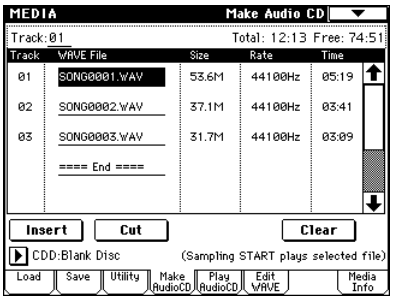
Bei Bedarf können Sie sich die Datei vorher anhören, indem Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster drücken.

Wenn Sie eine WAVE-Datei wählen, deren Sampling-Frequenz nicht 44.1kHz oder 48kHz lautet, ist der Insert-Button nicht belegt.

WAVE-Dateien mit einer Sampling-Frequenz von 48kHz werden für den Brennvorgang zu 44.1kHz konvertiert und so auf CD gebrannt (sobald Sie „Write to CD“ aktivieren).

Drücken Sie den Insert-Button, um die Datei in die Liste aufzunehmen.
Fügen Sie bei Bedarf noch weitere Dateien ein und drücken Sie schließlich den **Exit-Button**. Die Dateien werden in der Anwahlreihenfolge in die Liste aufgenommen. Mit dem Insert All-Button können Sie übrigens gleich alle WAVE-Dateien im aktuell geöffneten Ordner wählen.

Drücken Sie den Exit-Button, wenn die Liste alle benötigten Dateinamen enthält. Das Dialogfenster verschwindet nun wieder.
Die nun angezeigte Liste enthält alle bisher gewählten WAVE-Dateien.



Auch hier können Sie eine WAVE-Datei anwählen und den SAMPLING [START/STOP]-Taster drücken, um zu ermitteln, ob es die richtige Datei ist.

Um noch weitere WAVE-Dateien hinzuzufügen, müssen Sie noch einmal den Insert-Button drücken.
Um irgendwo Titel einzufügen, müssen Sie die WAVE-Datei wählen, die sich unmittelbar hinter der einzufügenden Datei befinden soll. Um am Ende der Liste Titel einzufügen, müssen Sie „==== End====“ wählen. Drücken Sie danach den Insert-Button.

Um eine WAVE-Datei der Track-Liste zu löschen, müssen Sie sie anwählen und den Cut-Button drücken.
Die nachfolgenden Dateien rücken dann eine Einheit weiter nach oben.

Anm. Hinweise zu „Clear“ und „Swap Track“ finden Sie auf RH S.195.

③ **Legen Sie eine unbespielte CD-R oder CD-RW (einen echten „Rohling“) in den Brenner.**
Wechseln Sie zur Make Audio CD-Seite und wählen Sie im mit „Media Select“ den CD-R/RW-Brenner. Der CD-R/RW-Brenner heißt hier übrigens „CDD: Blank Disc“.

Wenn eine CD bereits andere Daten als Audio-Daten enthält, kann sie nicht zum Brennen verwendet werden. Dann sind die Menübefehle „Write to CD“ und „Finalize Audio CD“ nicht belegt.

Anm. Bestimmte CD-R/RW-Player können nicht alle CD-Marken abspielen. Andere CD-Player können keine CD-RWs lesen. Daher raten wir, Audiodaten prinzipiell nur auf CD-Rs zu brennen.

④ **Wählen Sie den Menübefehl „Write to CD“, um das Dialogfenster zu öffnen und geben Sie an, wie die CD gebrannt werden soll.**

Wählen Sie mit „**Speed**“ die Brenngeschwindigkeit. Hier werden übrigens nur die Werte angezeigt, die der gewählte CD-R/RW-Brenner unterstützt.
Stellen Sie „**Speed**“ hier auf „**1x**“.

Bedenken Sie, dass es bei zu hohen Geschwindigkeitswerten zu Datenfehlern kommen kann.

Wählen Sie mit „**Mode**“ das Brennverfahren.

Anm. Bestimmte Laufwerke verweigern bei bestimmten Geschwindigkeitswerten den Dienst. Daher gibt es auch eine **Test**-Funktion, mit welcher der Brennvorgang erstmal trocken geübt werden kann. Beim **Test** werden noch keine Daten auf den CD-R/RW-Rohling gebrannt. Ansonsten werden aber alle Vorgänge des Brennens simuliert. Wenn ein Fehler auftritt, erscheint die Meldung „Error in writing to medium“.
Drücken Sie den **OK-Button**, um den Test zu starten. Wenn sich herausstellt, dass alles nach Plan verläuft, können Sie **Write** wählen und losbrennen.

Mit „**Execute finalize too**“ können Sie angeben, ob der CD-R/RW-Rohling gleich nach dem Brennvorgang finalisiert werden soll. Erst danach kann man ihn nämlich auf einem herkömmlichen CD-Player abspielen. Allerdings kann man keine weiteren Daten mehr auf eine finalisierte CD brennen.

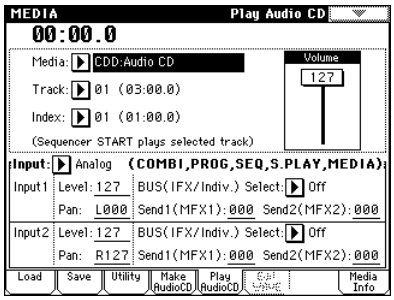
Anm. Wenn Sie einen Rohling nur finalisieren möchten (nachdem Sie zuvor Dateien darauf gebrannt haben), müssen Sie „Finalize Audio CD“ wählen.

⑤ **Wenn Sie alles zum Brennen des CD-R/RW-Rohlings vorbereitet haben, müssen Sie den OK-Button drücken. Wenn Sie es sich anders überlegt haben, müssen Sie den Cancel-Button drücken.**

Bei Drücken des **OK-Button**s erscheint das „Obey Copyright Rules“-Dialogfenster.
Lesen Sie sich dann „Über das Urheberrecht“ (☞BS S.iii) durch. Wenn Sie jene Worte verdaut haben und akzeptieren, drücken Sie den **OK-Button**, um die Daten zu brennen bzw. den Test zu starten. Wenn Sie nicht mit den dort erwähnten Bedingungen einverstanden sind, müssen Sie den **Cancel-Button** drücken, um den Vorgang abzubrechen.

Um Datenfehler zu vermeiden, müssen Sie dafür sorgen, dass der CD-R/RW-Brenner beim Schreiben keinen Erschütterungen ausgesetzt ist.

⑥ **Eine finalisierte Audio-CD kann man auf der „Play Audio CD“-Seite abspielen.**
Drücken Sie das „Play Audio CD“-Register, um zur Play Audio CD-Seite zu springen.



Wählen Sie unter „**Drive**“ den CD-R / RW-Brenner. Im „Drive“-Feld wird nun **Audio CD** angezeigt.

Um sich die CD anhören zu können, müssen Sie folgende Einstellungen vornehmen:

„Input“: Analog

Input1 „BUS (IFX / Indiv.) Select“ L / R, „Level“ 127, „Pan“ L000

Input2 „BUS (IFX / Indiv.) Select“ L / R, „Level “127, „Pan“ R127

„Volume“ 127

Wählen Sie mit „Track“ den gewünschten Titel und drücken Sie den SEQUENCER [START / STOP]-Taster, um ihn abzuspielen.

Wenn Sie einen Brenner verwenden, der weder Audio-Ausgänge, noch einen Kopfhöreranschluss besitzt, hören Sie nichts.

Sichern einer neu angelegten / editierten Track-Liste

Die Track-Liste wird beim Ausschalten wieder gelöscht. Wenn Sie sie später noch einmal brauchen, müssen Sie sie speichern.

① **Wählen Sie auf der Save-Seite den Ordner, in dem die Track-Liste gesichert werden soll.**

② **Wählen Sie den Menübefehl „Save Audio CD Track List“, um das zugehörige Dialogfenster aufzurufen.**

③ **Drücken Sie den OK-Button, um die Datei zu sichern bzw. den Cancel-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.**

Editieren einer Wave-Datei: Media, Edit WAVE

Wave-Dateien auf einem Datenträger kann man editieren. Das hat z.B. den Vorteil, dass man einen Song so weit kürzen kann, dass der gewünschte Ausschnitt in den RAM-Speicher der TRITON Extreme geladen werden kann.

- **Wählen Sie auf der Seite Load, Save, Utility oder Make Audio CD die änderungsbedürftige Wave-Datei und wechseln Sie zur Edit WAVE-Seite.**

Anm. Wave-Dateien, die mehr als 230.400.000 Daten-Samples umfassen (und bei 48kHz länger als 80 Minuten sind), können nicht editiert werden.

Anm. Die Sampling-Frequenzen der unterstützten Wave-Dateien sind die gleichen wie für .KSF-Dateien. (☞RH S.316)

Kontrolle der Infos eines Datenträgers: Media, Media Info

Bei Bedarf können Sie sich Informationen über den mit „Media Select“ gewählten Datenträger anschauen. Außerdem können Sie einen an den USB A-Port angeschlossenen Datenträger anmelden. (☞RH S.203)

Handhabung von CompactFlash- und Microdrive-Karten

Unmittelbar nach der Verwendung ist eine CompactFlash- oder Microdrive-Karte relativ heiß. Außerdem müssen Sie die TRITON Extreme vor der Entnahme der Karte ausschalten.
CompactFlash- und Microdrive-Karten sind Präzisionsgeräte. Verbiegen Sie sie niemals und setzen Sie sie keinen starken Erschütterungen aus (lassen Sie sie nie fallen). Vor allem Microdrives sind vibrationsempfindlich. Behandeln Sie sie daher mit der gebotenen Umsicht.
Lagern Sie Speicherkarten niemals an extrem heißen oder kalten Orten, legen Sie sie nie in die Sonne, lassen Sie sie nicht in einem Auto, auf oder neben einem Heizkörper bzw. an extrem feuchten oder staubigen Orten liegen.
Legen Sie eine Speicherkarte niemals an Orte, an denen starke statische Elektrizität bzw. Störfelder auftreten.
Sorgen Sie dafür, dass die Anschlussleiste einer CompactFlash- bzw. Microdrive-Karte niemals staubig wird. Wischen Sie die Anschlussleiste bei Bedarf mit einem trockenen Tuch sauber.
Legen Sie die Karte nach dem Gebrauch wieder in ihre Dose, Verpackung usw.
Bewahren Sie Ihre Karten immer an einem Ort auf, der für Kleinkinder unerreichbar ist. Schließlich ist es denkbar, dass Kinder an der Karte lutschen oder sie gar verschlucken.
Lesen Sie sich außerdem die Bedienhinweise in oder auf der Verpackung der Karte durch.

Laden der Werksvorgaben

Die ab Werk in der TRITON Extreme gespeicherten Programs, Combinations, Drum Kits, User Arpeggio-Pattern und Global-Parameter können bei Bedarf wiederhergestellt werden. Auch die Demosongs kann man mit dem unten beschriebenen Verfahren laden.
Diese Werksdaten der TRITON Extreme befinden sich in einem separaten internen Speicherbereich.

Vor Laden der Werksdaten müssen Sie auf der P0: Basic Setup, System Preference-Seite der Global-Modus' den Speicherschutz („Memory Protect") des betreffenden Datentyps deaktivieren. Tun Sie das nämlich nicht, so erscheint die Fehlermeldung „Memory Protected" – die betreffenden Daten werden dann nicht geladen.

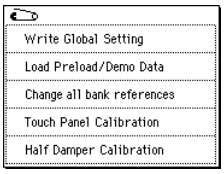
Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange Daten geladen werden.

Beim Laden einer .PCG-Datei gehen Ihre eigenen Program-, Combination-, Drum Kit-, User Arpeggio- und Global-Einstellungen im internen Speicherbereich der TRITON Extreme verloren. Wenn Sie diese nicht verlieren möchten, müssen Sie sie vor dem Laden mit „Save All" oder „Save PCG" extern sichern.

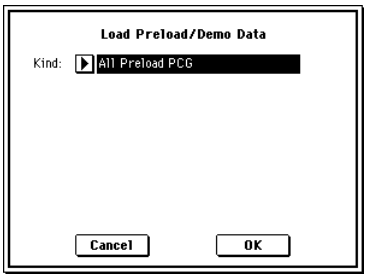
Laden der Werksvorgaben

① **Wechseln Sie zur Seite P0: Basic Setup, Basic (Global-Modus).**
Drücken Sie den [GLOBAL]-Taster, um in den Global-Modus zu wechseln.
Wenn die Global P0: Basic Setup, Basic-Seite jetzt nicht angezeigt wird, müssen Sie den [EXIT]-Taster und das „Basic"-Register drücken.

② **Drücken Sie den Menüpfeil und wählen Sie „Load Preload/Demo Data".**



Es erscheint ein Dialogfenster.



③ **Wählen Sie im „Kind"-Feld „All Preload PCG".**

Anm. „All (Preload PCG and Demo Song)" bedeutet, dass folgende Daten geladen werden. Wenn Sie „All Preload PCG" wählen, werden die Demosongs nicht geladen.

④ **Drücken Sie den OK-Button, um die Daten zu laden. Drücken Sie den Cancel-Button, wenn Sie es sich anders überlegt haben.**
Bei Drücken des OK-Buttons erscheint eine Rückfrage. Drücken Sie den **OK-Button** noch einmal, um den Befehl auszuführen.

Anm. „All (Preload PCG and Demo Data)" kann man auch ausführen, indem man den [MENU]- und [EXIT]-Taster gedrückt hält, während man das Instrument einschaltet. (Während der Initialisierung wird die Meldung „Now writing internal memory" angezeigt.)

Wenn keine EXB-MOSS-Platine installiert ist
Folgende Bänke werden auf die Werksvorgaben zurückgestellt:
Program: Bank A, B, C, D, H, I, J, K, L, M, N (000–63)
Combination: Bank A, B, C, D, H, I, J, K, L, M
Drum Kit: 000(A / B) – 045(I), 128(User)–131(User)
Arpeggio-Pattern: U000(A / B)–U488(User)
Global-Parameter
Demosongs: S000–S002

Wenn eine EXB-MOSS-Platine installiert ist
Folgende Bänke werden auf die Werksvorgaben zurückgestellt:
Program: Bank A, B, C, D, F*, H, I, J, K, L, M, N (000–63)
Combination: Bank A, B, C, D, E*, H, I, J, K, L, M
Drum Kit: 000(A / B) – 045(I), 128(User)–131(User)
Arpeggio-Pattern: U000(A / B)–U488(User)
Global-Parameter
Demosongs: S000–S003*

Die Parameter für die EXB-MOSS-Platine befinden sich hinterher in der Program-Bank F000–127, der Combination-Bank E000–063 und in Song-Speicher S003.

Beim Ausschalten wird der Demosong wieder gelöscht.

Laden der EXB-MOSS-Daten

Nach dem Einbau einer EXB-MOSS-Platine müssen Sie die dafür bestimmten Daten laden. Die TRITON Extreme enthält auch Werks-Sounds und einen Demosong für eine EXB-MOSS.
Diese Daten können auf zwei Arten geladen werden: Indem man alle Werksdaten der TRITON Extreme oder nur die wirklich notwendigen Einstellungen aufruft. Wenn Sie alle Daten laden, werden Ihre eigenen Einstellungen überschrieben. Allerdings brauchen Sie dann nur einen Befehl auszuführen. Wenn Sie nur die Daten für die Platine laden, gehen die übrigen Einstellungen nicht verloren. Allerdings müssen dann mehrere Befehle ausgeführt werden.

Laden aller Daten

① **Siehe die Arbeitsweise unter „Laden der Werksvorgaben“.**
Wenn Sie noch keine eigenen Sounds programmiert haben, können Sie „Kind“ auf „All (Preload PCG and Demo Song)“ stellen, damit auch der Demosong geladen wird.
Wenn Sie eine EXB-MOSS eingebaut haben, werden auch die EXB-MOSS-Werksdaten geladen.

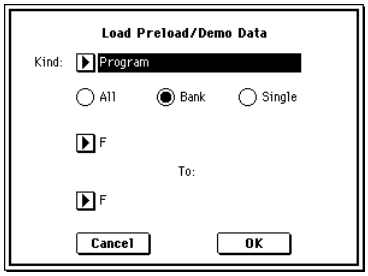
② **Nach Laden der Werksdaten können Sie sich den EXB-MOSS-Demosong im Sequencer-Modus anhören.**

Anm. Auf der vorigen Seite erfahren Sie, wie man alle Daten lädt.

Laden der relevanten Werksdaten

① **Siehe die Schritte ① und ② unter „Laden der Werksvorgaben“ zum Öffnen des „Load Preload/Demo Data“-Dialogfensters.**

② **Wählen Sie den Datentyp („Kind“) und die Bank.**
Stellen Sie „Kind“= „Program“ und „Bank“= „F To F“ ein (siehe die Abbildung.



EXB-MOSS-Programs können nur in Bank F geladen werden.

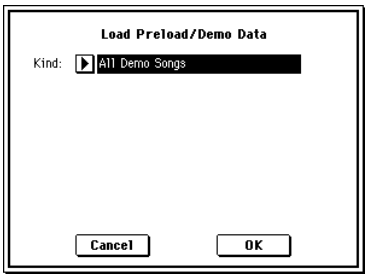
③ **Drücken Sie den OK-Button, um den Befehl auszuführen. Drücken Sie Cancel, um den Vorgang abzubrechen.**
Bei Drücken des OK-Buttons erscheint eine Rückfrage. Drücken Sie den **OK-Button**, um den Ladebefehl zu bestätigen.

④ **Führen Sie die Schritte ①–③ erneut aus, um noch drei weitere Datentypen zu laden. Hierfür müssen Sie als „Kind“ und Bank folgende Einstellungen wählen.**
„Kind“: Program, „Bank“: J To J
„Kind“: Program, „Bank“: K To K
„Kind“: Drum Kit, „Bank“: A / B To A / B
„Kind“: Arpeggio Pattern, „Bank“: A / B To A / B
„Kind“: Combination, „Bank“: E To E

Anm. EXB-MOSS-Combinations verwenden nicht nur Programs der EXB-MOSS-Platine, sondern auch der Werksbänke J und K. Darum müssen Sie auch die Werks-Programs der Bänke J und K laden.

Anm. Die Werks-Combinations für eine EXB-MOSS befinden sich notwendigerweise in Bank E. Sie werden aber nur geladen, wenn Sie eine EXB-MOSS installiert haben.

⑤ **Um auch den Demosong zu laden, müssen Sie das „Load Preload/Demo Data“-Dialogfenster öffnen, „Kind“= All Demo Songs einstellen und den OK-Button drücken.**



Anm. Mit dem hier beschriebenen Verfahren überschreiben Sie die Daten der folgenden Bänke:
Program: Bank J, K, F
Combination: Bank E (000–063)
Drum Kit: 000 (A / B)–015 (A / B)
Arpeggio Pattern: U000 (A / B)–U199 (A / B)
Demo Songs: S000–S003

Anm. Die Parameter für die EXB-MOSS-Platine befinden sich hinterher in der Program-Bank F000–127 und der Combination-Bank E000–063.

Andere Funktionen

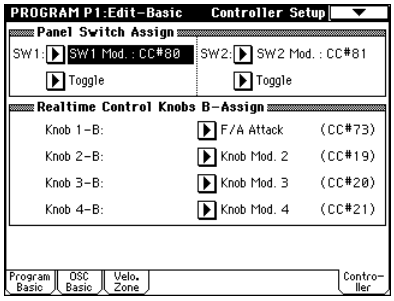
Funktion des [SW1]- und [SW2]-Tasters

Die Funktion des [SW1]- und [SW2]-Tasters kann ebenfalls frei definiert werden (☞RH S.279).
[SW1] und [SW2] können für jedes Program, jede Combination und jeden Song separat definiert werden. Im Sampling- und Song Play-Modus gelten die Funktionen jedoch für den gesamten Modus.
Sie können nicht nur die [SW1]-/[SW2]-Funktion festlegen, sondern auch die Arbeitsweise: „**Toggle**“ (Ein-/Ausschalten der Funktion bei wiederholtem Drücken von [SW1] und [SW2]) oder „**Momentary**“ (die Funktion ist nur aktiv, solange Sie [SW1] bzw. [SW2] drücken).

Diese Einstellungen können auf den folgenden Seiten mit „***Panel Switch Assign***“ vorgenommen werden.

Program	P1: Edit-Basic, Controller Setup
Combination	P4: Edit-Zone/Ctrl, Control
Song	P4: Zone/Ctrl, Controller Setup
Sampling-Modus	P4: Controller Setup
Song Play-Modus	P2: Controller Setup

Beispiel für die Einstellungen innerhalb eines Programs



Anm. Wenn Sie ein Program oder eine Combination speichern, wird auch der Status von [SW1] und [SW2] (an/aus) gesichert.

Anm. Diese Taster können Sie für die Alternativmodulation, die dynamische Effektmodulation, d.h. zum Steuern von Program- oder Effektparametern verwenden.
Normalerweise müssen dann SW1 Mod.:CC#80 und SW2 Mod.:CC#81 gewählt werden.

Ein Beispiel, bei dem [SW1] als Quelle für die dynamische Effektmodulation verwendet wird, finden Sie auf S.108.

Anm. Wenn Sie diese Einstellungen beim Ausschalten nicht verlieren möchten, müssen Sie sie speichern (☞S.114). Die Zuordnungen des Sampling-Modus' können jedoch nicht gespeichert werden.

Definieren der 'B'-Funktionen der Regler REALTIME CONTROLS [1]–[4]

Die REALTIME CONTROLS-Regler [1]–[4] bieten einen „B“-Modus, in dem man ihre Funktionen selbst definieren kann (☞RH S.280).

Die Reglerfunktionen im B-Modus können für jedes Program, jede Combination und jeden Song separat definiert werden. Im Sampling- und Song Play-Modus gelten die Funktionen jedoch für den gesamten Modus.

Diese Einstellungen müssen mit „***Realtime Control Knobs B-Assign***“ vorgenommen werden. (☞„Funktion des [SW1]- und [SW2]-Tasters“)

Anm. Sie können die Regler als Quellen für die Alternativmodulation oder dynamische Effektmodulation verwenden.
Normalerweise müssen dann Knob Mod.1:CC#17, Knob Mod.2:CC#19, Knob Mod.3:CC#20 und Knob Mod.4:CC#21 gewählt werden.

Im folgenden Beispiel wird dem Echtzeitregler [1] die Steuerung der Einschwingzeit („Attack“) der Filter-Verstärkerhüllkurve zugeordnet.

① **Drücken Sie den [PROG]-Taster, um in den Program-Modus zu wechseln.**

② **Drücken Sie den [MENU]-Taster und P1: Edit-Basic.**

③ **Drücken Sie das „Controller“-Register.**

④ **Drücken Sie den *Realtime Control Knob B-Assign* „Knob 1-B“-Listenpfeil und wählen Sie „F/A Attack“.**

⑤ **Drücken Sie den [REALTIME CONTROLS]-Taster, um den B-Modus zu wählen und drehen Sie an Regler [1]. Die Einschwingrate der Filter- und Verstärkerhüllkurve ändert sich nun.**

Anm. Wenn Sie diese Einstellungen beim Ausschalten nicht verlieren möchten, müssen Sie sie speichern (☞S.114). Die Zuordnungen des Sampling-Modus' können jedoch nicht gespeichert werden.

Einstellung des Display-Kontrasts

Verwenden Sie hierfür den Kontrastregler auf der Rückseite.

Tap Tempo-Steuerung

Im Program-, Combination-, Sequencer- und Song Play-Modus steht eine Tap Tempo-Funktion für die Einstellung des Arpeggiator-Tempos zur Verfügung. Im Sequencer- und Song Play-Modus können Sie damit außerdem das Song-Tempo einstellen.
Drücken Sie den [ENTER]-Taster mehrmals behutsam im gewünschten Tempo. Die Wiedergabegeschwindigkeit des Arpeggiators richtet sich nach dem Abstand zwischen Ihren „Taps“. So können Sie blitzschnell dafür sorgen, dass das richtige Tempo verwendet wird.

Sehen wir uns doch einmal an, wie man das Arpeggiator-Tempo einstellt.

① **Aktivieren Sie den Arpeggiator im Program- oder Combination-Modus.**
Drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster und spielen Sie ein paar Noten auf der Tastatur. Wenn Sie „Latch“ (P0: Play, Arpeggiator-Seite) markieren, brauchen Sie nur kurz einen Akkord zu spielen.

② **Drücken Sie den [ENTER]-Taster mehrmals behutsam im gewünschten Tempo.**
Die „♩=“ Angabe oben rechts im Display ändert sich und zeigt den ermittelten Tempowert zwischen den letzten beiden [ENTER]-Intervallen an.

Wenn Sie den [ENTER]-Taster schneller drücken, wird das Tempo erhöht.

Die Tap Tempo-Funktion ist überall dort belegt, wo man das Tempo mit dem [TEMPO]-Regler ändern kann. Im Sequencer-Modus ist das z.B. nicht der Fall, wenn Sie einen Song wählen, dessen „Tempo Mode“ (☞RH S.56) auf „Auto“ gestellt wurde.

Anm. Die Tap Tempo-Funktion kann auch mit einem an die ASSIGNABLE FOOT SWITCH-Buchse angeschlossenen Fußtaster bedient werden. (☞S.90, RH S.281)

Kurzbefehle

[MENU]-Taster + Zifferntaster [0]–[9]
- Aufrufen der einzelnen Seiten eines Modus’.

[ENTER]-Taster + Zifferntaster [0]–[9]
- Aufrufen der Menübefehle für die aktuelle Seite (maximal 10 Einträge).

[ENTER]- + [REC / WRITE]-Taster
- Aufrufen der „Song Setup“-Funktion. Im Program- und Combination-Modus sorgen Sie mit diesem Befehl dafür, dass die gerade verwendeten Program- bzw. Combination-Einstellungen zu einem neuen Song im Sequencer-Modus kopiert werden. Außerdem wird dann die Aufnahmebereitschaft aktiviert.

[ENTER]-Taster + Klaviaturtaste
- Eingabe einer Notennummer und / oder Anschlagwertes.
- Anwahl von „KEY“ auf der Global P5: Drum Kit, Sequencer P6: Pattern / RPPR, RPPR Setup-Seite.
- Einstellen der Basisnote („Base Key“) und des Index’ im Sampling-Modus.

[ENTER]- + [LOCATE]-Taster
- Im Sequencer- und Song Play-Modus können Sie die aktuelle Position mit dieser Kombination als „Location“ definieren (das entspricht dem Menübefehl „Set Location“).

[MENU] und [EXIT] beim Einschalten gedrückt halten
- Ausführen von „Load All (Preload PCG and Demo Songs)“. (Während der Initialisierung wird die Meldung „Now writing into internal memory“ angezeigt.)

[MENU] und [9] beim Einschalten gedrückt halten (Vorsicht! Hiermit löschen Sie alle Einstellungen im internen Speicher)
- Initialisieren der TRITON Extreme und Laden von Daten. (Während der Initialisierung wird die Meldung „Now writing into internal memory“ angezeigt.)
  Nach der Initialisierung müssen Sie wieder die Werksdaten laden. Verwenden Sie dafür den Menübefehl „Load Preload / Demo Data“ des Global-Modus’. ☞S.127

Anhang

Fehlersuche

Wenn Probleme auftreten, suchen Sie die Symptome in der nachfolgenden Liste und treffen Sie die entsprechenden Maßnahmen.

Stromversorgung

Das Gerät kann nicht eingeschaltet werden.

☐ Haben Sie das Netzkabel mit einer Steckdose verbunden? ☞S.16

☐ Haben Sie den [POWER]-Schalter aktiviert?

→ Drücken Sie den [POWER]-Schalter auf der Rückseite. ☞S.18

LC-Display

Das Gerät ist eingeschaltet, aber im Display wird nichts angezeigt
Die TRITON Extreme funktioniert normal, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder andere Dinge versuchen.

☐ Ändern Sie den Display-Kontrast mit dem [Contrast adjustment]-Regler auf der Rückseite. ☞S.7

Das Instrument ist eingeschaltet, aber das Display verhält sich nicht normal bzw. es wird eine Fehlermeldung angezeigt. Außerdem hören Sie beim Spielen auf der Tastatur nichts bzw. die TRITON Extreme verhält sich nicht erwartungsgemäß.

☐ Dieses Problem tritt auf, wenn bestimmte Daten unvollständig geladen wurden oder Fehler enthalten. Das kommt z.B. vor, wenn Sie die TRITON Extreme ausschalten, während noch Daten geladen werden bzw. während noch ein Program oder eine Combination gespeichert wird. In dem Fall müssen Sie die TRITON Extreme folgendermaßen initialisieren.

① Schalten Sie das Instrument aus.

② Halten Sie den [MENU]- und [9]-Taster gedrückt, während Sie das Instrument einschalten.
Nun wird die TRITON Extreme initialisiert. Solange Daten gespeichert werden, zeigt das Display die Meldung „Now writing into internal memory“ an.
Nach der Initialisierung müssen Sie wieder die Werksdaten laden, weil alle Speicher leer sind. Verwenden Sie dafür den Menübefehl „Load Preload / Demo Data“ im Global-Modus. ☞S.127

Das Display lässt sich nicht erwartungsgemäß bedienen.

☐ Führen Sie den Menübefehl „Touch Panel Calibration“ der Seite Global P0: Basic Setup aus, um das Display zu kalibrieren. ☞RH S.157

☐ Wenn dieser Befehl nicht über das Menü gewählt werden kann, müssen Sie die Seite P0 des Global-Modus’ aufrufen (drücken Sie [MENU] und [0] oder [EXIT]) und [ENTER] gedrückt halten, während Sie [3] betätigen, um das Dialogfenster aufzurufen.

Es kann kein anderer Modus / keine andere Display-Seite aufgerufen werden.

☐ Läuft die Aufnahme bzw. Wiedergabe eines Songs?

☐ Sampeln Sie gerade etwas?

☐ Spielen Sie gerade eine CD ab?

☐ Spielen Sie gerade eine WAV-Datei ab?

Die Timbre / Track-Parameter des Combination-, Sequencer- oder Song Play-Modus’ (z.B. „MIDI Channel“ und „Status“ usw.) können nicht geändert werden.

☐ Bestimmte Parameter lassen sich nicht ändern, solange ein Note-An-Befehl ausgeführt wird, d.h. solange man eine Taste oder das Dämpferpedal gedrückt hält.

→ Verwenden Sie ein Dämpferpedal, dessen Polarität genau dem Gegenteil von „Damper Polarity“ entspricht (Global P2: Controller)?

→ In bestimmten Fällen kann man das Problem beheben, indem man den Menübefehl „Half Damper Calibration“ (Global P0: Basic Setup) ausführt.

Bei Berühren des Display erklingt kein Signalton.

☐ Kreuzen Sie das Kästchen „Beep Enable“ an (Global P0: Basic Setup, System Preference). ☞S.90

Audio-Ein- / Ausgänge

Sie hören nichts

☐ Stimmen die Verbindungen zum Verstärker, Mischpult oder Kopfhörer? ☞S.15

☐ Ist der Verstärker / das Mischpult eingeschaltet und haben Sie eine geeignete Lautstärke gewählt?

☐ Haben Sie „Local Control“ aktiviert?

→ Kreuzen Sie das Kästchen „Local Control On“ an (Global P1: MIDI). ☞RH S.161

☐ Haben Sie den [VOLUME]-Regler auf einen geeigneten Wert gestellt? ☞S.3

☐ Wenn die Buchsen OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4 kein Signal ausgeben, müssen Sie „BUS Select“ oder „BUS Select“ am Ausgang des Insert-Effekts auf 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1 / 2 oder 3 / 4(Tube) stellen. ☞S.104

☐ Wenn nur bestimmte Spuren des Sequencer- oder Song Play-Modus’ unhörbar sind, müssen Sie nachschauen, ob deren PLAY / MUTE / REC-Parameter bzw. PLAY / MUTE-Button auf „PLAY“ gestellt wurde. ☞S.42, 88

☐ Wählen Sie als „Status“ entweder „INT“ oder „BTH“. ☞S.33, 41

☐ Haben Sie *Key Zone* und *Velocity Zone* so eingestellt, dass beim Spielen auch Noten erzeugt werden? ☞RH S.13, 47, 76

Notenhänger

☐ Wählen Sie die Program Basic-Seite (Program P1: Edit Basic) und demarkieren Sie das „Hold“-Kästchen. ☞RH S.10

☐ Stellen Sie „Damper Polarity“ oder „Foot Switch Polarity“ (Global P2: Controller) richtig ein. ☞RH S.165

Die Signale der externen Signalquellen werden nicht empfangen

☐ Haben Sie an die Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 bzw. S / P DIF IN eine Signalquelle angeschlossen? ☞S.64

☐ Wenn Sie im Sampling-Modus nichts hören, müssen Sie die Einstellungen von „Input“, „Level“ und „BUS (IFX / Indiv.) Select“ kontrollieren (Sampling P0: Recording, Input / Setup). ☞S.64

☐ Wenn Sie im Program-, Combination-, Sequencer-, Song Play- oder Media-Modus nichts hören, müssen Sie „Input“, „Level“ and „BUS (IFX / Indiv.) Select“ auf der Global P0: Basic Setup, Input / Sampling-Seite (P0: Sampling-Seite des Program-, Combination- oder Sequencer-Modus’ bzw. Play Audio CD-Seite des Media-Modus’) richtig einstellen. ☞S.64

☐ Wenn Sie die Signalquelle an AUDIO INPUT 1 & 2 angeschlossen haben, müssen Sie einen geeigneten AUDIO INPUT [LEVEL]-Wert einstellen. ☞S.65

☐ Wenn Sie die Buchsen AUDIO INPUT 1 & 2 verwenden: Haben Sie den [MIC / LINE]-Schalter ordnungsgemäß eingestellt? ☞S.64

☐ Wenn Sie die S / P DIF IN-Buchse verwenden: Haben Sie „System Clock“ auf „S / P DIF“ gestellt? ☞RH S.157

☐ Wird über die S / P DIF IN-Buchse ein nicht unterstütztes Digital-Format empfangen?

→ Schließen Sie dort nur Ausgänge an, die zu CP-1201 bzw. S / P DIF kompatibel sind.

☐ Stimmt die Sampling-Frequenz der über die S / P DIF IN-Buchse empfangenen Signale?

→ Es kann nur die Sampling-Frequenz 48kHz ausgewertet werden. Wenn die Signale eine andere Sampling-Frequenz verwenden, erscheint die Fehlermeldung „S / P DIF Clock Error!“.

Wenn Sie „System Clock“ auf „S / P DIF“ gestellt haben und die Sampling-Frequenz der S / P DIF IN-Buchse von „96kHz“ zu „48kHz“ bzw. von „48kHz“ zu „96kHz“ ändern möchten, müssen Sie warten, bis die TRITON Extreme keine Daten mehr auswertet. Außerdem dürfen Sie dann nicht auf bzw. mit der TRITON Extreme spielen. Ganz besonders gefährlich ist das Ändern der an S / P DIF IN anliegenden Sampling-Frequenz, wenn gerade Daten verarbeitet werden (Laden / Speichern, Lesen / Sichern, Sampling-Vorgänge, bei denen ein Datenträger, der Sample-Speicher oder der interne Speicher verwendet wird). Außerdem darf die S / P DIF IN-Buchse dann nicht (de)aktiviert werden.

☐ Ab und zu fallen die angelegten Digital-Signale 2–3 Sekunden weg.

Das Signal der Audio-CD im USB CD-R / RW-Laufwerk ist unhörbar.

☐ Haben Sie die „Play Audio CD“-Seite des Media-Modus’ bzw. den Sampling-Modus gewählt?

☐ Schauen Sie nach, ob die Audio-Ausgänge des externen USB CD-R / RW-Laufwerks mit den AUDIO INPUT-Buchsen verbunden sind. Wenn Ihr Brenner keine Audio-Ausgänge besitzt, hören Sie nichts. ☞S.64

☐ Wo wird das CD-Audiosignal intern denn hingeschickt?

→ Um sich die CD auf der Play Audio CD-Seite des Media-Modus’ anzuhören, müssen Sie „Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)“ auf „Analog“ stellen und „Level“ sowie „BUS (IFX / Indiv.) Select“ ordnungsgemäß einstellen. Um sich die CD im Sampling-Modus anzuhören, müssen Sie „Input (SAMPLING)“ dahingehend einstellen. ☞S.64

☐ Haben Sie das „Volume“-Reglersymbol auf einen geeigneten Wert gestellt? (Play Audio CD-Seite des Media-Modus’, Sampling P5: Audio CD, Ripping-Seite) ☞RH S.139, 197

☐ Haben Sie die betreffende CD bereits finalisiert?

→ Eine mit „Make Audio CD“ (Media-Modus) gebrannte CD-R / RW kann man auf der Play Audio CD-Seite des Media-Modus’ bzw. im Sampling-Modus erst abspielen, nachdem man die CD finalisiert hat. Führen Sie also den „Finalize Audio CD“-Menübefehl aus. ☞RH S.197

Rauschen oder Störgeräusche im Sample oder an den Ausgängen.

☐ Wenn Sie die Buchsen AUDIO INPUT 1 und 2 verwenden, müssen Sie den AUDIO INPUT [LEVEL]-Regler ganz behutsam erhöhen und „Recording Level“ einstellen.

→ Wenn bei „Recording Level“ die Meldung „ADC OVERLOAD !!“ erscheint, müssen Sie den [LEVEL]-Wert verringern. Wenn „CLIP!!“ angezeigt wird, müssen Sie den „Recording Level“-Wert verringern. Beim Einstellen von „Recording Level“ ändert sich der Pegel der ausgegebenen Signale nicht – nur der Aufnahmepegel ist hiervon betroffen. Behalten Sie die Meter im Auge, während Sie „Recording Level“ so hoch wie möglich einstellen, ohne dass die „CLIP!!“-Anzeige erscheint. ☞S.65

☐ Wenn Sie die S / P DIF IN-Buchse verwenden: Stimmen der Ausgangspegel der Signalquelle und die „Recording Level“-Einstellung?

→ Wenn „CLIP!!“ angezeigt wird, müssen Sie den „Recording Level“-Wert verringern.

☐ Haben Sie den richtigen Taktgeber gewählt?

→ Wenn Sie ein periodisches Klicken hören, müssen Sie nachschauen, ob die externe Quelle als Taktgeber („System Clock“) definiert wurde. ☞RH S.158

Sie hören Rauschen oder Flötentöne

☐ Wenn das Signal der Buchsen AUDIO INPUT 1 & 2 mit einem Effekt bearbeitet wird, kann bei bestimmten Parameterwerten eine Oszillation auftreten. Ändern Sie dann den Ein- oder Ausgangspegel bzw. den störenden Effektparameter. Das ist besonders bei Effekten wichtig, die den Pegel stark anheben.

☐ Nach dem Editieren eines Samples oder Aufnahme eines Stereo-Samples hören Sie u.U. ein kurzes Rauschsignal. Das hat jedoch keinen Einfluss auf die editierten oder gerade gesampelten Daten.

☐ Bei Verwendung der BPM / MIDI Sync-Funktion zum Steuern der Verzögerungszeit eines Delay-Effekts rauscht der Effekt ab und zu. Das liegt daran, dass das Delay-Signal kurz aussetzt. An sich ist das aber keine Fehlfunktion.

☐ Bestimmte Effekte wie 015: St.Analog Record erzeugen absichtlich Rauschen. Außerdem kann man das resonanzfähige 24dB / Okt LPF-Filter bis zur Selbstoszillation treiben. Das will man dann aber in der Regel – und dann ist es natürlich keine Störung.

☐ Wenn Sie die Valve Force-Schaltung mit „Placement“ auf „Insert“ stellen, dürfen Sie als Ausgangsziel („BUS Sel“) keinen Bus bzw. Effekt wählen, der sich vor der Valve Force-Schaltung befindet. Sonst kommt es nämlich zu Rückkopplung. (☞RH S.36, 54, 99, 141)

☐ Bei bestimmten Klangtypen kann es vorkommen, dass bei Ändern der Valve Force-Reglereinstellungen oder -Parameter ein Kratzen zu hören ist. Das liegt daran, dass sich der Pegel in abgestuften Schritten ändert. Daran lässt sich nichts ändern.

Program, Combination

Die Parameter von Oszillator 2 werden nicht angezeigt.

☐ Stellen Sie „Oscillator Mode“ (Program P1: Program Basic) auf „Double“. ☞RH S.9

Nach dem Laden von Daten klingen die Combinations komisch.

☐ Haben Sie beim Archivieren der Daten auch wirklich die Kästchen aller Datengruppen markiert, die hätten gesichert werden sollen? ☞RH S.187

☐ Haben die von den betreffenden Combinations angesprochenen Programs noch dieselbe Bank-/Speicheradresse?

Songs

Ein Song wird nach dem Laden nicht wie erwartet wiedergegeben

☐ Haben Sie beim Archivieren der Daten auch wirklich die Kästchen aller Datengruppen markiert, die hätten gesichert werden sollen? ☞RH S.187

☐ Gibt es die Programs, die der betreffende Song ansprechen soll, noch unter denselben Adressen?

→ Songs sichert man am besten mit „Save All“ oder „Save PCG & SEQ“, damit außer den Sequenzdaten auch die Programs gesichert werden. Beim Laden müssen Sie dann sowohl die .PCG- als auch die .SEQ-Datei wählen. ☞RH S.177, 187

☐ Haben Sie die Multisamples und Samples der angesprochenen Programs geladen?

☐ Versuchen Sie den Demosong „S001: Winter Variations” abzuspielen?

→ Jener Song verwendet die Skala „User Octave Scale 15”. Führen Sie den Menübefehl „Load Preload / Demo data” (Global P0: Basic Setup-Seite) aus, um „Global Setting” zu wählen. ☞BS S.2, RH S.157

Die Wiedergabe startet nach Drücken des SEQUENCER [START/STOP]-Tasters im Sequencer-Modus nicht.

☐ Haben Sie „MIDI Clock“ (Global P1: MIDI) auf „Internal“ gestellt? ☞RH S.162

Aufnahme im Sequencer-Modus unmöglich

☐ Haben Sie das Memory Protect „Song“-Kästchen (Global P0) demarkiert? ☞RH S.159

☐ Haben Sie „MIDI Clock“ (Global P1: MIDI) auf „Internal“ gestellt? ☞RH S.162

Die mit „Copy From Combi“ von einer Combination kopierten Arpeggiator-Einstellungen werden nicht aufgenommen, wie sie abgespielt wurden.

☐ Haben Sie „Multi REC“ (Sequencer P0: Play / REC, Preference) markiert? ☞RH S.67

☐ In bestimmten Fällen müssen Sie auch andere Spureinstellungen wie „Track Select“, „MIDI Channel“, „Status“ und „Arpeggiator Assign“ eventuell noch etwas nachbessern. ☞RH S.59

→ Markieren Sie „Auto adjust Arp setting for Multi REC“ im „Copy from Combi“-Dialogfenster, bevor Sie die Daten kopieren. Dann werden die benötigten Einstellungen nämlich automatisch vorgenommen. ☞S.58

→ Die von „Auto adjust Arp setting for Multi REC“ vorgenommenen Einstellungen richten sich auch nach dem Status des ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Tasters der als Pate fungierenden Combination. Wenn Sie den Arpeggiator im Sequencer-Modus einschalten und dessen Spiel aufzeichnen möchten, müssen Sie den ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster auch innerhalb der Combination einschalten und diese vor dem Kopieren noch einmal speichern. Führen Sie danach „Copy From Combi“ aus. ☞S.58

Die RPPR-Wiedergabe startet nicht

☐ Haben Sie „RPPR“ (Sequencer P0: Play / REC) markiert? ☞S.56

☐ Haben Sie „Assign“, „Pattern Select“ und „Track“ richtig eingestellt? ☞S.55, RH S.91

☐ Haben Sie „MIDI Clock“ (Global P1: MIDI) auf „Internal“ gestellt? ☞RH S.162

Es können keine SysEx-Daten aufgezeichnet werden

☐ Haben Sie „Enable Exclusive“ (Global P1: MIDI) markiert? ☞S.46

Im Song Play-Modus wird eine GM / GS / XG-kompatible SMF-Datei nicht korrekt wiedergegeben

☐ Führen Sie „GM Initialize“ aus, um die Einstellungen zu initialisieren. ☞RH S.144

☐ Haben Sie „Bank Map“ auf „GM(2)“ gestellt? ☞RH S.158

☐ Haben Sie „Status“ auf „INT“ gestellt? ☞RH S.146

Sampeln

Es kann nicht gesampelt werden

☐ Haben Sie SIMMs (RAM-Speicher) installiert? ☞S.18

☐ Wenn Sie die Daten direkt auf einem Datenträger sichern möchten: Ist er einsatzbereit? ☞S.137, RH S.7, 112

☐ Stimmen die Einstellungen der Audio-Eingänge?

→ Siehe Audio-Ein-/Ausgänge – Die Signale der externen Signalquellen werden nicht empfangen ☞S.131.

☐ Reicht die Speicherkapazität noch aus? ☞RH S.117, 203

→ Falls Sie mit dem RAM-Speicher arbeiten möchten, müssen Sie eventuell eine andere Bank wählen. ☞RH S.6, 41, 64, 106

→ Wenn Sie die Daten direkt sichern möchten, müssen Sie eventuell eine andere Festplatte wählen. ☞RH S.7, 41, 64, 112

→ Löschen Sie alle nicht mehr benötigten Samples. ☞RH S.108

→ Sichern Sie Samples, die Sie später noch einmal brauchen, extern und löschen Sie sie dann. ☞RH S.108, 188

☐ Haben Sie „Trigger“ richtig eingestellt? ☞RH S.5, 41, 63, 115

☐ Wenn Sie im Sampling-Modus mit „Resample“= Auto arbeiten, müssen Sie das Sample auch der Tastatur zuordnen und über „Key“ anwählen. ☞S.70, RH S.113

☐ Haben Sie „Source BUS“ richtig eingestellt?

→ Wenn Sie sich die Wiedergabe der internen Klangerzeugung anhören möchten, während Sie ein externes Signal sampeln (In-Track Sampling), müssen Sie diesen Parameter auf „Indiv.1 / 2“ stellen. Für andere Sampling-Anwendungen wählen Sie am besten „L / R“. ☞S.65, RH S.4, 41, 63, 115

☐ Wenn die Fehlermeldung „Buffer underrun error occurred“ oft angezeigt wird, ist die Festplatte eventuell beschädigt. Führen Sie dann den Menübefehl „Check Medium“ (Media, Utility-Seite) aus, um eventuelle Fehler auf dem MS-DOS Datenträger auszumerzen. ☞RH S.193

Ein Stereo-Sample wird nicht in Stereo abgespielt

☐ Ist das Multisample überhaupt stereo?

→ Führen Sie den Menübefehl „MS Mono To Stereo“ aus, falls dem nicht so ist. ☞RH S.110

☐ Stimmen die Sample-Namen? ☞RH S.106

Die Lautstärke eines Samples ist zu gering / zu hoch.

☐ Ein Sample, das Sie mit Resample und einem „Recording Level“ von ca. –12.0 (dB) erneut sampeln, wird entsprechend leiser aufgenommen.

→ Haben Sie beim Resampeln „Auto +12dB On“ aktiviert? ☞S.67

→ Wenn Sie „Auto +12dB On“ beim Resampeln ausgeschaltet hatten, müssen Sie „+12dB“ (Sampling-Modus, „Loop Edit“-Seite) aktivieren.

☐ Die Wiedergabelautstärke eines Samples entspricht nicht dem Pegel beim Sampeln / Resampeln.

→ Wenn die Wiedergabe lauter ist: Haben Sie für „Recording Level“ eventuell einen Wert oberhalb „+0.0“ gewählt? Wenn sie leiser ist: Haben Sie „Recording Level“ auf einen Wert unterhalb „+0.0“ gestellt?
Mit „Recording Level“ bestimmen Sie den Aufnahmepegel eines Samples. Diese Pegelkorrektur hören Sie beim Sampeln jedoch nicht.

→ Falls das Sample lauter abgespielt wird: Haben Sie „Auto +12dB On“ aktiviert? Wenn sie leiser ist: haben Sie diese Funktion ausgeschaltet?

→ Wenn Sie Ihr Spiel mit einem Program oder einer Combination, einem Sample oder einer Kombination aus internen und externen Signalen gesampelt haben: Hatten Sie „Recording Level“ auf ca. „–12.0dB“ gestellt und „Auto +12dB On“ aktiviert? ☞S.67

→ Haben Sie „Recording Level“ beim Sampeln eines externen Signals auf ca. „+0.0“ gestellt und „Auto +12dB On“ deaktiviert? ☞S.67

Die Song- oder CD-Wiedergabe wird beim Sampeln unterbrochen

☐ Haben Sie „Auto Optimize RAM“ markiert?

→ Wenn das der Fall ist, wird der RAM-Speicher nach dem Sampeln automatisch optimiert. Daher wird die Signalausgabe kurz unterdrückt. Wenn Sie im Sequencer-Modus einen Song abspielen oder sich eine CD anhören, wird die Wiedergabe angehalten.

Nach Drücken des SAMPLING [REC]-Tasters geschieht erstmal gar nichts

☐ Die Dauer dieses Ausfalls richtet sich nach der Verfügbarkeit der Restkapazität auf dem Datenträger (ein langer Block oder kleine fragmentierte Blöcke).
Vor dem Sampeln auf einem Datenträger wird nach Drücken des SAMPLING [REC]-Tasters erstmal die benötigte („Sample Time“) Kapazität reserviert.

→ Wählen Sie für „Sample Time“ immer einen Wert, der etwas über der tatsächlich benötigten Länge liegt. Außerdem sollten Sie sich vor all zu langen Samples hüten.

Drum Kits

Die Tonhöhe eines Drumsamples ändert sich nicht.

☐ Sie haben „Assign“ nicht markiert, weil das der Note rechts zugeordnete Sample einen Halbton tiefer abgespielt werden soll, aber die Tonhöhe jenes Samples ist nicht variabel.

→ Wählen Sie im Program-Modus ein Drum-Program und stellen Sie „Pitch Slope“ (Program P2: Edit-Pitch, OSC1 Pitch Mod.-Seite) auf „+1.0“, bevor Sie in den Global-Modus wechseln.

Arpeggiator

Der Arpeggiator startet nicht

☐ Leuchtet der ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster?

☐ Wenn der Arpeggiator einer Combination oder eines Songs nicht startet, müssen Sie „Arpeggiator Run“ markieren und den Arpeggiator mit „Assign“ wählen. ☞S.96, RH S.49, 93, 149

☐ Haben Sie „MIDI Clock“ (Global P1: MIDI) auf „Internal“ gestellt? ☞RH S.162

☐ Wenn der ARPEGGIATOR [ON / OFF]-Taster auf der Global P6: User Arpeggio-Seite nicht reagiert, kommen Sie wahrscheinlich aus dem Sampling- oder Media-Modus.

Effekte

Die Signale werden nicht mit Effekt versehen.

☐ Haben Sie den Effektalgorithmus 000 gewählt?

→ Wählen Sie einen anderen Algorithmus als „000: No Effect“ für „IFX1–5“ bzw. „MFX 1, 2“.

☐ Haben Sie „IFX 1–5 Off“, „MFX1 Off“ bzw. „MFX2 Off“ (Global P0: Basic-Seite) markiert? ☞S.89

☐ Im Combination-, Sequencer- oder Song Play-Modus: Vielleicht haben Sie zwar „Send1“ oder „Send2“ des Timbres / der Spur auf einen geeigneten Wert gestellt, nicht aber „Return 1“ bzw. „Return 2“ des betreffenden Master-Effekts. ☞S.105
Oder: vielleicht haben „Send 1“ und „Send 2“ des angesprochenen Programs so gering eingestellt, dass das Timbre / die Spur, nicht viel mehr herauskitzeln kann. ☞S.105

Anm. Der tatsächliche Hinwegpegel ergibt sich aus der Multiplikation des Oszillator-Effektanteils mit dem Effektanteil des Timbres / der Spur, das / die das Program anspricht.

☐ Haben Sie den Ausgang auf einen Insert-Effekt geroutet? ☞S.104, 105

MIDI

Die TRITON Extreme wertet die eingehenden MIDI-Befehle nicht aus.

☐ Stimmen die MIDI-Verbindungen? ☞RH S.288

☐ Stimmt der Empfangskanal mit dem Übertragungskanal überein? ☞RH S.289

Die TRITON Extreme wertet die eingehenden MIDI-Befehle nicht erwartungsgemäß aus.

☐ Haben Sie die Global P1: MIDI-Parameter „Enable Program Change“, „Enable Bank Change“, „Enable Control Change“ und „Enable AfterTouch“ markiert? ☞RH S.162

☐ Wenn auch SysEx-Befehle empfangen werden sollen, müssen Sie „Enable Exclusive“ (Global P1: MIDI) markieren. ☞RH S.162

☐ Unterstützt die TRITON Extreme überhaupt die gerade empfangenen MIDI-Befehle, und wenn ja: was macht sie damit? ☞RH S.289

Datenträger

CompactFlash oder Microdrive im CF-Kartenschacht

Die CompactFlash- oder Microdrive-Karte kann nicht formatiert werden

☐ Entspricht die Karte den Voraussetzungen der TRITON Extreme? ☞S.137

☐ Haben Sie die Speicherkarte richtig eingelegt?

Die CompactFlash-/Microdrive-Karte erlaubt kein Laden/Sichern von Daten.

☐ Haben Sie die Speicherkarte richtig eingelegt?

☐ Haben Sie die Karte formatiert?

Externes USB-Gerät

Ein an die USB-Buchse angeschlossener Datenträger wird nicht erkannt.

☐ Haben Sie den Datenträger bereits formatiert? ☞S.119

☐ Haben Sie das externe Gerät ordnungsgemäß angeschlossen? ☞RH S.325

☐ Haben Sie das USB-Gerät vor der TRITON Extreme eingeschaltet?

☐ Melden Sie das USB-Gerät mit dem „Scan USB device“-Menübefehl (Media, Media Information) an.

Beim Speichern der Daten auf einer externen Festplatte erscheint wiederholt die Fehlermeldung „Error in writing to medium“.

☐ Führen Sie den Menübefehl „Check Medium“ (Media, Utility-Seite) aus und beheben Sie eventuelle Fehler auf dem MS-DOS-formatierten Datenträger. ☞RH S.192

CD-R/RW

Es können keine Daten gebrannt werden

☐ Ist der Brenner beim Schreiben von Daten starken Erschütterungen ausgesetzt?
Wenn Dateien wie PCG oder SNG nicht gesichert werden können: Wurde der Datenträger formatiert?
CD-Rohlinge brauchen vor dem Brennen von Audiodaten nicht formatiert zu werden.

☐ Verwenden Sie einen Brenner, der das JustLink-Protokoll unterstützt? Wenn nicht, können Sie nur mit einfacher Geschwindigkeit brennen. Und wenn das Laufwerk die einfache (1x) Geschwindigkeit nicht unterstützt, können Sie es nicht zum Brennen verwenden. Bestimmte Brenner verhalten sich selbst bei einfacher Brenngeschwindigkeit nicht erwartungsgemäß.
Wenn Sie einen USB-Hub verwenden und die Daten einer USB-Festplatte bzw. eines USB CD-RW-Laufwerks zu brennen versuchen, klappt das nur mit einem JustLink-fähigen Brenner.

☐ Betreiben Sie den Datenträger mit empfohlenen Rohlingen?

☐ Wenn Sie Daten eines externen USB-Laufwerks auf CD-R/RW brennen: Vielleicht ist der Datendurchsatz zu niedrig.

→ Versuchen Sie es einmal mit einer geringeren Brenngeschwindigkeit. ☞RH S.196

→ Vielleicht funktioniert es besser, wenn Sie die Daten vom USB-Gerät zur Karte im CF-Schacht kopieren und dann von der CF-Karte aus brennen.

☐ In bestimmten Fällen dauert das Sichern der Daten etwas länger. Vor allem unmittelbar nach dem Formatieren eines Datenträgers mit der TRITON Extreme muss dieser vor dem Sichern (Media- oder Sampling-Modus) erstmal eingeteilt werden – und das braucht seine Zeit.

☐ Verwenden Sie auch wirklich einen leeren Datenträger?

→ Legen Sie zum Brennen ausschließlich einen unbespielten CD-R-Rohling in das Laufwerk. Wenn Sie mit einer CD-RW arbeiten, müssen Sie vor Ausführen des Save-Befehls den Menübefehl „Erase CD-RW“ (Media, Make Audio CD) verwenden, um alle darauf befindlichen Daten zu löschen.

Eine mit der TRITON Extreme gebrannte CD-R/RW wird von einem externen Gerät nicht erkannt.

☐ Eine CD-R/RW, die im Packet Write-Modus mit Daten der TRITON Extreme gefüllt wurde, wird von einem Computer nicht erkannt.

→ Wenn Sie einen UDF-Leser (Version 1.5) oder ein Packet Write-Programm auf dem Computer installieren, müsste er den Rohling allerdings wohl erkennen. ☞RH S.330

→ Wenn Sie vor dem Brennen einer CD-R den Menübefehl „Convert to ISO9660 Format“ (Media, Utility-Seite) ausführen, wird eine ISO9660-Disk angelegt. In bestimmten Fällen lautet das Format dann allerdings ISO9660 Level 3, das ebenso wenig erkannt wird. Es gibt jedoch Programme, die ISO9660 Level 3 und Packet Writing unterstützen und das Lesen der Daten erlauben. Installieren Sie solch ein Programm auf Ihrem Computer. ☞RH S.330

☐ Eine CD-R/RW, die im Packet Write-Modus mit Daten der TRITON Extreme gefüllt wurde, wird von einer TRITON/TRITON pro/TRITON proX/TRITON-Rack nicht erkannt.

→ Jene Modelle unterstützen UDF V1.5 nicht und können derartige CDs also nicht lesen.

→ Wenn Sie vor dem Brennen einer CD-R den Menübefehl „Convert to ISO9660 Format“ (Media, Utility-Seite) ausführen, wird eine ISO9660-Disk angelegt. In bestimmten Fällen lautet das Format dann allerdings ISO9660 Level 3, das ebenso wenig erkannt wird. ☞RH S.330

Es können keine Audiotitel gebrannt werden

☐ Wenn Sie die CD-R/RW bereits finalisiert haben, können Sie keine weiteren Daten mehr darauf brennen.

Die CD kann nicht auf einem herkömmlichen CD-Player abgespielt werden.

☐ Haben Sie sie finalisiert?

→ Wenn die CD gleich nach dem Brennen finalisiert werden soll, müssen Sie „Execute finalize too“ markieren, bevor Sie den Menübefehl „Write to CD“ (Media, Make Audio CD) ausführen. Dann wird sie automatisch finalisiert. ☞S.124, RH S.196

→ Sie können eine CD aber auch nur finalisieren, indem Sie den Menübefehl „Finalize Audio CD“ (Media, Make Audio CD) wählen und den OK-Button drücken. ☞RH S.196

☐ Verwenden Sie einen CD-R-Rohling?

→ Bestimmte CD-Player können keine CD-RWs lesen. Daher raten wir, Audiodaten nur auf CD-Rs zu brennen.

☐ Haben Sie schon einmal einen Rohling eines anderen Herstellers ausprobiert?

→ CD-R/RWs bestimmter Hersteller werden von bestimmten CD-Playern nicht akzeptiert. Am besten versuchen Sie es einmal mit einer CD-R/RW eines anderen Herstellers.

WAVE-Dateien

Der Wiedergabepegel der WAVE-Datei ist zu hoch

☐ Stellen Sie „WAVE File Play Level“ auf „Normal“. „WAVE file Play Level“ sollte fast immer auf „Normal“ gestellt werden. Wählen Sie „High (+12dB)“ nur, wenn der S/P DIF-Ausgangspegel zu niedrig ist. Die Einstellung „High (+12dB)“ bedeutet, dass der Wiedergabepegel der Buchsen AUDIO OUTPUT L (MONO), R und HEADPHONES entsprechend erhöht wird. ☞RH S.158

Der WAVE-Pegel ist höher/geringer als der Pegel der Samples im RAM-Speicher

☐ Ändern Sie die „WAVE File Play Level“-Einstellung. In der Regel müssen Sie „WAVE File Play Level“ auf „Normal“ stellen; „High (+12dB)“ sollten Sie nur wählen, wenn der WAVE-Wiedergabepegel unter dem Pegel der Samples im RAM-Speicher liegt. Ferner können Sie „High (+12dB)“ wählen, wenn der S/P DIF-Ausgangspegel zu gering ist.

Die Preview-Funktion ist nicht belegt

☐ Handelt es sich um eine WAVE-Datei eines unterstützten Formates?

→ Wählen Sie eine WAVE-Datei, die ausgewertet werden kann. ☞RH S.176, 195, 315

Andere

☐ Das Datum/die Uhrzeit der gespeicherten Daten/WAVE-Dateien stimmt nicht.

→ Verwenden Sie den Menübefehl „Set Date/Time“ (Media, Utility-Seite), um das richtige Datum/die richtige Uhrzeit einzustellen. ☞S.120

Beiliegende CD-ROM

Der Treiber kann nicht installiert werden

☐ Haben Sie das USB-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen?

☐ Haben Sie die CD-ROM in das CD-Laufwerk gelegt?

→ Legen Sie die CD-ROM ordnungsgemäß ein.

☐ Ist eventuell der Lesekopf des CD-Laufwerks schmutzig?

→ Reinigen Sie den Lesekopf mit einem handelsüblichen Reiniger.

☐ Versuchen Sie, den Treiber von einem CD-Laufwerk innerhalb eines Netzwerks zu installieren?

→ Das Programm kann nicht von einem CD-Netzwerklaufwerk aus installiert werden.

☐ Funktioniert die USB-Verbindung?

→ Wenn Sie mit Windows XP arbeiten: Wählen Sie [Systemsteuerung] → [System] und das [Hardware]-Register. Kontrollieren Sie unter [Gerätemanager] die Einstellungen des „Universal Serial Bus-Controllers“ und „USB Root Hubs“.

☐ Wurde die TRITON Extreme als unbekanntes Gerät erkannt?

→ Wenn Sie mit Windows XP arbeiten: Wählen Sie [Systemsteuerung] → [System], das [Hardware]-Register und kontrollieren Sie den [Gerätemanager]. Wenn die TRITON Extreme nicht erkannt wurde, gilt sie als „Anderes Gerät“ bzw. „Unbekanntes Gerät“. Schließen Sie das USB-Kabel noch einmal an. Wenn die TRITON Extreme wieder als „Unbekanntes Gerät“ geführt wird, kann der Computer nicht viel mit ihr anfangen. Löschen Sie den „Unbekanntes Gerät“-Eintrag und installieren Sie den Treiber noch einmal. ☞RH S.326

Ihr Programm reagiert nicht auf die TRITON Extreme

☐ Haben Sie das USB-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen?

☐ Haben Sie den Treiber installiert?

☐ Hat Ihr Computer die TRITON Extreme erkannt?

→ Wenn Sie Windows XP-Anwender sind, klicken Sie auf Systemsteuerung → „Sounds und Audiogeräte“ und dort auf das Hardware-Register.
Sind Sie Mac OS X-Anwender, so gehen Sie zu Macintosh HD → Programme → Dienstprogramme → „Audio-MIDI-Konfiguration“. Klicken Sie auf das Register „MIDI-Geräte“ und überprüfen Sie, ob die TRITON Extreme erkannt wurde.

Bestimmte Computer erkennen die TRITON Extreme aufgrund ihrer Hardware-Konfiguration nicht.

☐ Überprüfen Sie die Zuordnungen und USB-MIDI-Porteinstellungen der TRITON Extreme.

☐ Vielleicht unterstützt das angeschlossene Gerät oder Computerprogramm die gesendeten Befehle nicht. Schauen Sie in der Bedienungsanleitung des angeschlossenen Gerätes oder Programms nach, ob es die von Ihnen gesendeten Befehle unterstützt.

Datenträger, die mit der TRITON Extreme verwendet werden können

Datenträger, die mit der TRITON Extreme verwendet werden können (Stand: Juli 2003)

Karte im CF-Schacht der TRITON Extreme

- CF: CompactFlash (Typ I, Typ II)
  Es werden nur 5V-Karten (16MB–1GB) unterstützt.
- MD: Microdrive
  Es werden nur 5V-Karten (1GB) unterstützt.

Externe USB-Datenträger

- HD: Festplatte
- RM: Wechseldatenträger (magnetisch-optisch)
  MS-DOS FAT16 und FAT32 werden für „HD“ und „RM“ unterstützt.
  Verwaltbare Speicherkapazität: FAT32: Bis zu 2 Tbyte= 2.000GB
  FAT16: Bis zu 4GB
- CDR (CD-R/RW)
  UDF wird unterstützt. UDF-formatierte CD-R/RWs können beschrieben und gelesen werden. („Packet Writing“ wird unterstützt, ☞RH S.330)
  CD-DA (Audiodaten) können gebrannt und abgespielten werden, ISO9660 (Level 1) wird gelesen.

Anm. Die Anforderungen für externe USB-Speichermedien, welche die TRITON Extreme erkennt, finden Sie auf RH S.325.

Anm. Alles Weitere zur Verwendung der USB A/B-Buchsen finden Sie auf RH S.325.

Funktionen, welche die TRITON Extreme auf einem Datenträger ausführen kann

- Save/Load (Media-Modus)
  Multisamples und Samples im internen Sample-RAM-Speicher. Weitere Hinweise zu den Dateien, die geladen und gespeichert werden können, finden Sie in der Tabelle auf RH S.175.
  Von einem Datenträger, der an den USB A-Port angeschlossen ist, können auch Teildateien geladen –und dort gespeichert– werden.
- Sampeln/Resampling (Program-, Combination-, Sequencer-, Sampling-Modus)
  Wenn „Save To“= MEDIA, werden (neu) gesampelte Wave-Dateien direkt auf einem Datenträger gesichert.
- Abspielen von **Wave**-Dateien (Sequencer-, Media-Modus)
  Wave-Dateien, die abgespielt werden können.
- Editieren von **Wave**-Dateien (Media-Modus)
  Wave-Dateien, die editiert werden können.
- Direkte **SMF**-Wiedergabe (Song Play-Modus)
  SMF-Songs können direkt von einem Datenträger abgespielt werden.
- Brennen von Audio-**CD**s (Media-Modus)
  Es können auch Audio-CDs erstellt werden, indem man einen CD-R/RW-Brenner anschließt. Bestimmte Datenträger sind zu langsam für das Brennen von Wave-Dateien.
- Datentransfer von/zu einem Computer (Media-Modus)
  Die Daten einer CompactFlash-Karte im CF-Schacht der TRITON Extreme können zu einem Computer übertragen werden. Umgekehrt lassen sich Computerdateien zur CompactFlash-Karte kopieren.
- **Convert to ISO9660 Format** (**Media**-Modus)
  UDF-formatierte CD-Rs können ins ISO9660-Format gewandelt werden.

Anm. Wenn Sie Fragen bezüglich der verwendbaren Datenträger haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler. Sachdienliche Hinweise finden Sie außerdem auf der Korg-Webpage (http://www.korg.com/downloads).

Datenträger / Funktion	Intern: MD (Microdrive)	Intern: CF (Flash-Speicher)	USB A: HD (Festplatte)	USB A: RM (Wechseldatenträger)	USB A: CD-R/RW (Packet Write)	USB A: CD-R/RW (ISO9660)
Save/Load	●	●	●	●	●	▲ *2
Sampling/Resampling	●	▲ *1	×	×	×	-
WAVE File Play	●	●	×	×	×	×
Edit Wave	●	●	●	×	×	×
SMF-Direktwiedergabe	●	●	●	●	●	●
Brennen von Audio-CDs	● (von)	● (von)	● (von)	● (von)	● (auf)	● (von)
USB Storage	●	●	×	×	×	×
Wandlung ins ISO9660-Format	-	-	-	-	● (auf)	-

● : möglich
× : unmöglich
- : nicht belegt
▲: Partielle Unterstützung
*1: Bestimmte Datenträger eignen sich nicht zum Schreiben von Daten
*2: Nur laden
USB A: CD-DAs (Audio-CDs) können im Sampling-Modus „gerippt“ werden.

Technische Daten und Sonderzubehör

Technische Daten

System	HI-Synthese (Hyper Integrated)	
Klangerzeugung	Polyphonie	60 Stimmen (60 Oszillatoren)/Maximal 120 Stimmen (120 Oszillatoren) * im Single-Modus *: ☞S. 12
		30 Stimmen (60 Oszillatoren)/Maximal 60 Stimmen (120 Oszillatoren) *im Double-Modus *: ☞S. 12
	Filter	24dB/Okt. LPF, resonanzfähig
		12dB/Okt. LPF + HPF
	„Alternate Modulation“-Funktion	
Tastatur	88 Tasten (RH2)*, 76 Tasten, 61 Tasten * Die 88-Tasten-Version enthält eine RH2 („Real Weighted Hammer Action 2“) Klaviatur mit unterschiedlich gewichteten Tasten (wie bei einem Flügel).	
Wellenformspeicher	160MB PCM ROM (962 Multisamples, 1.175 Drumsamples)	
	16MB RAM-Speicher für den Sampling-Modus (SIMM) (erweiterbar auf 96MB)	
Combinations/ Programs	1.536 User-Combinations (1.280 ab Werk)	
	1.536 User-Programs (plus 128 nach Einbau einer optionalen EXB-MOSS) (1.344 ab Werk)	
	256 + 9 Drum-Programs (ROM, kompatibel zur GM2-Map)	
Sampling	48kHz, 16 Bit linear	
	RAM: Maximale Sample-Pufferkapazität: 96MB (nach Einbau weiterer SIMMs). 16MB Sampling-Speicher sind bereits vorhanden, d.h. etwa 2:54 Minuten Mono-Sampling bzw. 1:27 Minuten Stereo-Sampling). Bei Erweiterung des Speichers auf 96MB können maximal sechs solcher Samples gepuffert werden. MEDIA: Es kann eine Sample-Datei (mono oder stereo) von ±80 Minuten gespeichert werden (d.h. ±440MB mono oder ±879MB stereo). * Die MEDIA-Speicherung setzt einen optionalen Datenträger voraus (☞S. 137).	
	4.000 Samples, 1.000 Multisamples (128 Indizes/Zonen je Multisample)	
	Aufnahme/Wiedergabe/Rippen von CD-DAs (Audio-CDs)	
	Es können Daten der Formate AIFF, WAVE, AKAI (S1000/3000) und Korg geladen werden.	
	Export von Sample-Daten als AIFF- oder WAVE-Dateien	
Drum Kits	144 User Drum Kits (50 ab Werk)	
	9 ROM Drum Kits (GM, kompatibel zur GM2-Map)	
Effektsektion	5 Insert-Effekte (Stereo-Ein-/Ausgänge)	
	2 Master-Effekte (Mono-Ein-/Stereo-Ausgang), 1 Master-EQ (3-Band stereo), alle simultan verfügbar	
	102 Effekttypen (für Insert- und Master-Effekte)	
	Dynamische Effektmodulation	
Valve Force	Valve Force-Schaltung („Ultra Boost“-Schaltung + 12AU7-Röhre). Input Trim, Ultra Boost, Tube Gain, Output Level (analog) Anordnung: entweder „Final“ (am Ende) oder „Insert“ (eingeschleift)	
Doppelter polyphoner Arpeggiator	Zwei Arpeggiators simultan verfügbar (Combination-, Sequencer-, Song Play-Modus)	
	5 Preset Arpeggio-Pattern	
	507 User Arpeggio-Pattern (489 ab Werk)	
Sequenzer	16 Timbres, 16 Spuren + 1 Master-Spur	
	Maximale Speicherkapazität: 200.000 Noten	
	Auflösung ♩/192	
	200 Songs, 20 Cue Lists, 150 Preset-Pattern, 100 User-Pattern (je Song)	
	„In-Track Sampling“-Funktion (siehe Sampling „RAM“)	
	Song-Vorlagen (Templates): 16 Preset/16 User	
	Unterstützt das TRITON-Format und SMF (Format 0 und 1)	
	RPPR-Funktion (Realtime Pattern Play/Recording): ein Satz je Song	
	Auto Song Setup-Funktion	
Song Play-Funktion	16 Timbres, 16 Spuren	
	Unterstützt SMF (Format 0 und 1)	
Datenträger	Laden, Sichern, Utility, Brennen/Abspielen von Audio-CDs, Editieren von Wave-Dateien	
	USB-Speicherfunktion (Zugriff auf die Daten der Karte im CF-Schacht mit einem Computer), Datenspeicherfunktion (Sichern/Laden von MIDI SysEx-Daten)	
	CD-ROM/R/RW (Brennen/Lesen von UDF-formatierten CD-R/RWs, Brennen/Abspielen von CD-DAs, Laden von ISO9660 Level 1-Daten)	
Modi	Combination, Program, Sequencer, Sampling, Song Play, Global, Media	
Bedienelemente	Joystick, Ribbon Controller, [SW1]/[SW2] Taster, REALTIME CONTROLS-Regler [1]–[4] und A/B/VALVE FORCE-Modustaster, [VALVE FORCE ON/OFF]-Taster, [VALUE]-Regler, ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE], [VELOCITY] Regler und [ON/OFF]-Taster	

Bedienoberfläche	Grafikfähiges „TouchView“-Display (320 × 240 Pixel, LCD)	
	[VOLUME]-Regler	
	Moduswahltaster	[COMBI], [PROG], [SEQ], [SAMPLING], [S.PLAY], [GLOBAL], [MEDIA]
	Werteingabe	[VALUE]-Regler, [VALUE]-Rad, [△][▽] Taster, Zifferntaster ([0]…[9], [–], [./10’s HOLD], [ENTER])
	[MENU]-Taster, [EXIT]-Taster, [COMPARE]-Taster	
	BANK-Taster	[A], [B], [C], [D], [E], [F], [G], [H], [I], [J], [K], [L], [M], [N]
	SEQUENCER-Taster	[PAUSE], [REW], [FF], [LOCATE], [REC/WRITE], [START/STOP]
	SAMPLING-Taster	[REC], [START/STOP]
Audioausgänge	AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4	Ausgangsimpedanz 1,1 [kΩ] (L/MONO= 550[Ω] bei Mono-Betrieb) Maximaler Ausgangspegel +13,5 [dBu] oder mehr Lastimpedanz 100 [kΩ] oder mehr
	AUDIO OUTPUT HEADPHONE	Ausgangsimpedanz 33 [Ω] Maximaler Ausgangspegel 22 [mW] Lastimpedanz 33 [Ω]
	S/P DIF	Anschluss: optisch, Format: 24 Bit S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201), Sampling-Frequenz: 48kHz
Audioeingänge	AUDIO INPUT 1, 2 LEVEL [MIC/LINE]-Schalter, [LEVEL]-Regler	Eingangsimpedanz 10 [kΩ] Nennpegel LINE: +4 [dBu] @ [LEVEL]-Regler= min. –30 [dBu] @ [LEVEL]-Regler= max. MIC: –17 [dBu] @ [LEVEL]-Regler= min. –52 [dBu] @ [LEVEL]-Regler= max. Höchstpegel LINE: +14 [dBu] @ [LEVEL]-Regler= min. –20 [dBu] @ [LEVEL]-Regler= max. MIC: –7 [dBu] @ [LEVEL]-Regler= min. –43 [dBu] @ [LEVEL]-Regler= max. Quellenimpedanz 600 [Ω]
	S/P DIF	Anschluss: optisch, Format: 24 Bit S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201), Sampling-Frequenz: 48kHz
Steuereingänge	DAMPER (auch stufenlos), ASSIGNABLE SWITCH/PEDAL	
USB	USB A- (Datenträger), USB B-Anschlüsse (Computer): Unterstützt USB Version 1.1 Unterstützt „Full Speed“ (12 Mbps) und „Low Speed“ (1,5 Mbps) USB Mass Storage Class-Spezifikation: Interface Class 8 (Mass Storage), Interface Subclass 2(SFF8020i), 5(SFF8070i), 6 (SCSI), Blockdatenunterstützung: Interface Protocol [0x50h] (nur Datenblöcke)	
Andere	MIDI IN, OUT, THRU, LCD-Kontrastregler, CF-Kartenschacht, Netzkabelanschluss, Netzschalter, Kalenderpufferbatterie	
Sonderzubehör	Steckplätze für EXB-MOSS und 72-Pin SIMMs × 3 (Sampling-Speicher)	
Abmessungen (B × T × H)	88-Taster: 1452 × 420 × 144 (mm) 76-Taster: 1316 × 360 × 117 (mm) 61-Taster: 1109 × 360 × 117 (mm)	
Gewicht	88-Taster: 28,5kg, 76-Taster: 16,9kg, 61-Taster: 14,4kg.	
Stromversorgung	Wechselstrom (örtliche Spannung)	
Leistungsaufnahme	38W	
Lieferumfang	Netzkabel, CD-ROM (TNECD-D00)	

Sonderzubehör

Erweiterungsplatinen	EXB-MOSS (DSP Synthesizer Board)
Expression-/ Volumenpedal	XVP-10
Fußschweller	EXP-2
Dämpferpedal	DS-1H
Fußtaster	PS-1
Andere	MIDI-Kabel

* Änderungen der technischen Daten und des Designs ohne vorherige Ankündigung vorbehalten. (Stand: Januar ‘04)

Systemanforderungen für eine Computerverbindung

Windows

Unterstütztes Betriebssystem

Für den Datentransfer per USB: Microsoft Windows 98/Me/2000 SP3 oder neuer/XP

* Für Windows 98/Me wird ein Windows 98-kompatibler USB-Treiber benötigt.

Für USB MIDI: Microsoft Windows XP

Unterstützte Computer

Computer mit USB-Port, der die oben erwähnten Anforderungen erfüllt

Macintosh

Unterstütztes Betriebssystem

Für den Datentransfer per USB: Mac OS 9.0.4 oder neuer/Mac OS X 10.0 oder neuer

Für USB MIDI: Mac OS X 10.2 oder neuer

Unterstützte Computer

Apple Macintosh mit USB-Port, der die oben erwähnten Anforderungen erfüllt

TRITON Extreme

MIDI Implementation Chart

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 – 16	1 – 16	Memorized
	Changed	1 – 16	1 – 16	
Mode	Memorized		3	
	Messages	×	×	
	Altered	**********		
Note Number:	True Voice	0 – 127	0 – 127	Sequencer and Arpeggiator data
		**********	0 – 127	can transmit all note numbers 0–127
Velocity	Note On	○ 9n, V=1 – 127	○ 9n, V=1 – 127	
	Note Off	×	×	
Aftertouch	Polyphonic (Key)	○	○	Polyphonic aftertouch transmitted *A
	Monophonic (Channel)	○	○	only as sequence data *A
Pitch Bend		○	○	*C
Control Change	0, 32	○	○	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1, 2, 16, 18	○	○	Joystick (+Y, –Y), Ribbon, Slider *C
	4, 5, 7, 8, 10	○	○	Pedal, Portamento Time, Volume, IFX pan, Pan *C
	11, 12, 13	○	○	Expression, Effect Control 1/2 *C
	64, 65, 66, 67	○	○	Damper, Portamento Sw., Sostenuto, Soft *C
	70 – 79	○	○	Sound (Realtime Controls 1–4A: 74, 71, 79, 72) *C
	80, 81, 82, 83	○	○	Switch 1, 2, Foot Switch, Controller *C
	93, 91, 92, 94, 95	○	○	Send 1, 2, Effect ON/OFF (IFXs, MFX1, MFX2) *C
	6, 38	○	○	Data Entry (MSB, LSB) *C
	96, 97	×	○	Data Increment, Decrement *C
	98, 99	○	○	NRPN (LSB, MSB) *C, *2
	100, 101	×	○	RPN (LSB, MSB) *C, *3
	0 – 95	○	○	Realtime Controls knobs 1–4 B-assign *C
	0 – 101	○	○	Sequencer data (receive *C)
	120, 121	×	○	All Sound Off, Reset All Controllers *C
Program Change		○ 0 – 127	○ 0 – 127	*P
	Variable Range	**********	0 – 127	
System Exclusive		○	○	*E*4
System Common	Song Position	○	○	When cue list is selected, corresponds to cue list *1
	Song Select	○ 0 – 127	○ 0 – 127	When cue list is selected, corresponds to cue lists 0–19 *1
	Tune	×	×	
System Real Time	Clock	○	○	*1
	Command	○	○	*1
Aux Messages	Local On/Off	×	○	
	All Notes Off	×	○ 123 – 127	
	Active Sense	○	○	
	Reset	×	×	

Notes *P, *A, *C, *E: Transmitted/received when Global P1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive) is Enable, respectively.
*1: When Global mode P1: MIDI Clock is Internal, transmitted but not received. The opposite for External MIDI or USB.
*2: LSB, MSB = 02, 00: Arp. (Arpeggiator) ON/OFF, 0A,00: Arp. Gate, 0B, 00: Arp. Velocity, 10, 00: V.F. (Valve Force) ON/OFF, 11, 00: V.F. Input Trim, 12, 00: V.F. Ultra Boost, 13, 00: V.F. Tube Gain, 14, 00: V.F. Output Level
*3: LSB,MSB=00,00: Pitch bend range, 01,00: Fine tune, 02,00: Coarse tune
*4: In addition to Korg exclusive messages, Inquiry, GM System On, Master Volume, Master Balance, Master Fine Tune, and Master Coarse Tune are supported.

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO ○ : Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO × : No

 Weitere Hinweise zur MIDI-Implementierung bekommen Sie bei Ihrem Korg-Händler.

Index

Ziffern

10's Hold **4**, **21**

24dB / Okt **27**

A

After Touch **22**

Aftertouch **89**

Aktuelle Seite **8**

Alternate Modulation **30**

Amp **23**, **28**
- EG **28**, **29**
- Keyboard Track **29**
- Level **28**
- LFO **29**
- Mod. **29**

Amplifier **23**, **28**

AMS **28**, **30**

AMS (Quelle der Alternativmodulation) **26**, **28**

Anschlagdynamik **22**, **24**, **25**, **28**, **34**, **89**, **130**
- Arpeggiator **5**, **95**
- Drumsample Switching **93**

Anschlüsse **15**

Arpeggiator **2**, **5**, **30**, **39**, **50**, **56**, **80**, **88**, **94**, **96**, **134**

ASSIGNABLE PEDAL **7**, **16**, **23**, **90**

ASSIGNABLE SWITCH **7**, **16**, **23**, **44**, **54**, **90**

Audio
- Analog **16**
- Digital **16**

AUDIO INPUT **6**, **16**, **64**, **68**, **74**, **80**, **82**, **103**, **132**

Audio-CD **5**, **72**, **73**, **136**

Auflösung **62**

Aufnahme **39**

Aufnahmepegel **65**, **132**

Ausgänge **16**

Auto +12dB On **67**

Auto Pan **28**, **30**

Auto Punch-In **44**

Auto-Pan **26**

B

BANK **4**

Bank **14**

Base Key **130**

Basisnote **77**

Bildlaufleiste **8**

BPM **36**, **74**, **76**, **78**, **108**

BUS Select **6**, **67**, **72**, **93**, **104**, **105**, **106**

C

Calendar **120**

Cancel-Button **4**, **9**

Category **41**

CD **5**

CD-R / RW **117**, **135**

Combination **10**, **13**, **64**, **103**, **114**, **133**
- Arpeggiator **96**
- Effekte **105**

CompactFlash **125**

COMPARE **14**

Compare **23**, **34**, **60**

Controller **26**, **37**, **50**, **60**

Copy **11**, **50**, **95**

Create Control Data **45**

Crossfade **34**

Cue List **40**, **53**, **54**

Cue Repeat Control **54**

Cutoff **27**

D

DAMPER **7**, **16**, **23**, **36**

Dämpferpedal **23**

Datendump **113**

Datum **120**

Dialogfenster **9**

Digital **16**, **64**

DIGITAL OUT **6**

Display **8**
- Contrast **129**
- Kontrast **7**, **131**
- Seitenanwahl **13**

Dmod **108**

Drum Kit **25**, **29**, **92**, **134**
- Write **116**

Drumsample **93**, **134**

Dualer Arpeggiator **101**

Dynamische Modulation **108**

E

Echtzeitaufnahme **43**
- Pattern **49**

Editierfeld **8**, **13**

Editierpuffer **114**

Effekt **1**

EG **26**, **28**, **29**

Ein- / Ausgänge
- Analog **64**
- Digital **6**, **64**

Eingänge **16**

Einschalten **18**
- Einschaltvorgaben **90**

Event Edit **45**

EXB-MOSS **18**

Exclusive Group **93**

EXIT **4**

.EXL **113**

Expression **16**, **23**

Externer Sequenzer **45**

F

Filter **1**, **22**, **23**, **27**
- EG **28**
- LFO Mod. **28**
- Mod. **27**
- Notenskalierung **27**

Foot Pedal **23**

Foot Switch **23**

Full Format **120**

Fußtaster **16**, **23**
- Cue List **54**
- Manual Punch-In **43**

G

Global **11**, **13**, **89**, **93**, **98**, **116**

GM(2) **86**, **92**

GM / GS / XG **133**

Grid **74**

H

HI (Hyper Integrated) **1**

Hold **16**, **23**, **36**

HPF **27**

Hüllkurve **26**, **29**

I

IFX **30**

Index **69**, **77**

INDIVIDUAL **6**, **16**, **65**, **68**, **93**

INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4 **131**

Insert-Effekt (IFX) **30**, **37**, **65**, **93**, **103**, **104**, **106**
- Sampling **106**

Intensity **26**

In-Track Sampling **82**

J

Joystick **3**, **21**, **28**
- Lock **22**
- Pitch Bend **26**

Jukebox **87**

Jump-Menü **9**, **13**

K

Kalender **120**

Kästchen **9**

Kategorie **8**, **20**, **24**, **93**
- Effekte **104**

Key Zone **35**
Keyboard & Index **69**, **73**, **74**
Keyboard Track **27**
Keyboard, Arpeggiator **95**
Klangerzeuger **12**
Klangfarbe **23**
.KMP **113**, **118**
Kontrast **129**
Kopfhörer **6**, **16**
Kopieren **11**, **50**, **95**
.KSC **113**, **118**
.KSF **113**, **118**
Kurzbefehle **130**

L

L / MONO, R **6**, **16**
Lautstärke **3**, **18**, **23**, **28**, **34**
  Sequenzer **41**
Layer **34**, **36**
LC-Display **4**, **129**
Legato **35**
Level
  Multisample **25**
LFO **26**, **28**, **29**, **108**
Listenfeld **8**
Listenpfeil **8**, **14**
Load
  Jukebox-Liste **87**
LOCATE **5**, **42**, **130**
Lock **22**
Loop
  All Tracks **44**
  Sample **73**, **74**
Löschen
  Bestimmte Daten **44**, **50**
Low Pass & High Pass **27**
Low Pass Resonance **27**
LPF **27**

M

Manual Punch-In **43**
Master-Effekt (MFX) **30**, **38**
Master-EQ (MEQ) **105**, **106**
Media **11**, **13**, **67**, **116**
Memorize **90**
Memory Protect **115**
MENU **4**, **13**
Menübefehle **9**
Menü-Button **9**
Meter **42**, **49**
Metronom **43**, **68**
MFX **30**
MIC / LINE **6**, **64**, **74**, **81**
Microdrive **125**
.MID **113**
MIDI **7**, **17**, **60**, **85**, **135**
  Aufnahme **45**
  Channel **35**, **41**
  Clock **102**
  Datendump **113**
  Filter **36**
  Kanal **19**
Minus-One **88**
Modulation **28**, **108**
Modus **4**, **10**
  Anwahl **13**
Monitor **6**, **42**
Mono **24**, **35**
Multi **44**
Multisample **1**, **24**, **63**, **69**, **78**, **92**
Multisample Switching **24**
Mute **42**, **86**

N

Name **51**, **115**
Netzkabel **16**
Notennummer **23**
Notenskalierung **29**
Nulldurchgänge **74**

O

OK-Button **9**
Open Sampling System **2**
Optionen **139**
Optionsfeld **9**
Oscillator Mode **24**, **25**
Oszillator **12**, **23**, **24**
  Modus **12**
Overdub **43**
Overwrite **43**

P

Pan
  AUDIO INPUT **107**
  Combination **34**
  Program **26**, **28**, **30**, **104**
  Sequenzer **41**
Parameterwerte **13**
Pattern **40**
  Aufnahme **43**
  Sequenzer **40**, **49**, **50**, **55**, **78**
.PCG **113**, **118**
Pegel
  AUDIO INPUT **6**, **64**
  Aufnahme **67**
  Drum Kit **92**
  WAVE **136**
Pitch **26**
  Combination **35**
  EG **26**
  LFO **26**
  Mod **26**
Pitch Bend **26**
Place **43**
Poly **24**, **35**
Polyphonie **12**
Portamento **26**, **35**, **36**
Preset **40**
Program **10**, **64**, **94**, **103**, **104**
  Combination **34**
  Samples **78**
  Sequenzer **42**

Q

Quick Format **120**

R

RAM **2**, **66**
Ramp **27**
REALTIME CONTROLS **3**, **22**, **129**
REC **5**, **65**, **66**
REC / WRITE **5**, **43**, **114**, **116**
Recording Level **65**, **132**, **134**
Register **9**, **13**
Remove Data **44**, **50**
Rename **115**
Resampling **67**, **70**
Reset **90**
Resonance **27**
Resonanz **27**
Ribbon Controller **3**, **21**
  Lock **22**
  Pitch Bend **26**
Routing **93**, **104**, **105**, **106**, **107**
RPPR **55**, **79**
  Echtzeitaufnahme **56**
  Wiedergabe **56**

S

S / P DIF **6**, **16**, **64**, **107**, **131**
Sampeln **61**, **64**, **67**, **80**, **103**
  Mit Effekt **70**
Sample **63**, **71**
Sample-Speicher (RAM) **2**, **18**, **66**, **67**
Sampling **2**, **5**, **11**, **13**, **36**, **62**, **64**, **67**, **68**, **103**, **106**
Sampling-Frequenz **62**, **123**, **132**
Save **113**, **118**
  Media **117**
Scale **36**, **91**
Schrittweise Aufnahme **45**
Schwellpedal **16**, **23**

Seite **13**
Send
AUDIO INPUT **107**
Combination, Sequencer, Song Play **105**
Drum Kit **93**
Program **104**
Sequencer **5**, **10**, **13**, **39**, **40**, **61**, **64**, **80**, **102**, **103**
Sequenzer **39**
Sicherheitsnadel **8**
SIMM **18**
Slope **37**
SMF **85**
.SNG **113**, **118**
Solo **42**, **86**
Sonderzubehör **17**
Song **40**
Benennen **51**
Editieren **50**
In-Track Sampling **82**
Kopieren **50**
Länge **51**
Umwandeln einer Cue List **54**
Song Play **11**, **13**, **64**, **102**, **103**, **133**
Song Play, Sequencer
Effekte **105**
Speichern **113**, **114**, **118**
Jukebox-Liste **87**
Sample-Daten **77**
Track List **125**
Speicherschutz **115**
Spielhilfen **37**
Split **34**, **35**
Spur
Echtzeitaufnahme **43**
Editieren **50**
Samples **79**
Standard MIDI File (SMF) **39**, **59**, **85**
Status **35**, **60**, **85**
Step **45**, **99**
User Arpeggio-Pattern **98**
Stereo **77**
Stereoposition **28**, **34**
Stimmung **89**
Stromversorgung **6**
SW1, SW2 **3**, **21**, **108**, **129**
Synchronisation **108**
Arpeggiator **102**
MIDI **102**
Song Play **85**
System Preference **90**

T

Taktart **39**, **42**, **49**
Tastatureingabe **14**
Technische Daten **138**
Template Song **113**
Tempo **5**, **30**, **42**, **53**, **74**, **96**, **108**
Arpeggiator **94**
Synchronisation **78**
Texteingabefeld **114**
Textschaltfläche **9**
Tiefpassfilter **27**
Timbre **34**
Time Slice **78**
Tone **99**
Tonhöhe **23**, **26**, **35**
Drum Kit **92**, **134**
Samples **78**
Spielhilfe **21**
Track **43**
Setup **40**
Track Edit **50**
Track List **125**
Transpose **35**
Transposition **35**, **89**
Tremolo **26**, **29**, **30**
TVA **28**
TVF **27**

U

Umschalt-Button **9**
Use DKit Setting **29**
Use Zero **74**, **77**
User **40**, **49**
User Arpeggio-Pattern **94**
User Scale **91**

V

VALUE **4**, **14**, **22**
VALUE-Bedienelemente **4**
Valve Force **3**, **109**
Velocity **5**, **22**, **24**, **89**, **95**, **130**
Crossfade **34**
Switch **34**, **36**
Zone **25**, **37**
Velocity Sample SW Lo→Hi **93**
Verstärkung **16**
Vibrato **21**, **26**, **30**
VOLUME **3**
Volume **71**

W

Wah **21**, **26**, **28**, **30**
Wellenform **77**
Werksdaten **113**
Wortbreite **62**
Write **5**, **113**
Program, Combination **114**
Song-Vorlage **113**

Z

Zeit **120**
Zone **35**
ZOOM-Button **76**

WICHTIGER HINWEIS FÜR KUNDEN

Dieses Produkt wurde unter strenger Beachtung von Spezifikationen und Spannungsanforderungen hergestellt, die im Bestimmungsland gelten. Wenn Sie dieses Produkt über das Internet, per Postversand und/oder mit telefonischer Bestellung gekauft haben, müssen Sie bestätigen, dass dieses Produkt für Ihr Wohngebiet ausgelegt ist.
WARNUNG: Verwendung dieses Produkts in einem anderen Land als dem, für das es bestimmt ist, verwendet wird, kann gefährlich sein und die Garantie des Herstellers oder Importeurs hinfällig lassen werden. Bitte bewahren Sie diese Quittung als Kaufbeleg auf, da andernfalls das Produkt von der Garantie des Herstellers oder Importeurs ausgeschlossen werden kann.

KORG INC.
15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

© **2004 KORG INC.**

1602 GH ***Printed in Japan***